PAŽNJA: Čitate na sopstvenu odgovornost

THe GaMe®

Broj 1, Godina 1. Cena 20 dinara

Igrali smo za vas

Civilizacijske razlike: MicroProse-a Activision-a i Sida Majersa

Igra meseca:

HEART OF DARKNESS

HEART OF DARKNESS

NAGRADNA IGRA ZA ČITAOCE GAME®-A

STRANA 4

Samo za strpljive

I JOŠ PREKO 30 NASLOVA U OVOM BROJU

Pazi 'vamo!
Ako nisi
Čitaj Game®!
The GaMe®

Uvodnik

Pokretanje jednog ovakvog časopisa povlači sa sobom nebrojene sumnje: od toga kako uraditi ovo ili ono, do najkritičnijeg - kako će proći kod čitalaca tj. vas. Ovo vreme i podneblje, nisu trenutno najpovoljniji za ovakve časopise, ali je želja da se stvori ozbiljan časopis koji će se profesionalno baviti kompjuterskim igrama mnogo jača od bilo kakvih problema i teškoća koje se javljaju pri izdavanju.

Prvi broj izdali smo malo na brzinu, što ćemo ispraviti u drugom, tako da vas molimo da oprostite greške kojih neminovno ima. Za sada smo na 44 strane, uglavnom zbog broja igara koje su nam pristigle, ali će se broj strana povećavati, ali nikako na uštrb broja igara ili ne daj bože kvaliteta štampe ili papira. Kao što vidite kvalitet papira i štampe je na visokom nivou, jer smo svesni da samo tako možemo kvalitetno da vam prezentujemo informacije o novim naslovim.

Za ovaj broj pripremili smo preko trideset opisa igara koje su došle friške u Beograd. Takođe je objavljeno par igara koje nisu nove, ali koje bi bilo šteta ne pomenuti. Svesni smo toga da ima puno različitih ukusa, pa od vas očekujemo da nam šaljete vaše predloge. Ako uvidimo da ima dovoljno već izdatih kvalitetnih igara čije opise želite da pročitate razmislićemo o stalnoj rubrici Retro.

Bez obzira na sve očekujte daćete kod nas moći da pročitate opis SVAKE igre koja se pojavi između dva izdanja. Neće biti objavljivane igre koje nismo lično probali.

Hardware će, za početak, biti zastupljen, ali samo u okvirima igračkog sveta: džojstici, 3D karte i sva ostala pomagala i odmagala.

Nagradna igra će, nadamo se postati stalna rubrika, što najviše zavisi od naših sponzora, tako da ... javite se, javite se.

U nekim dugoročnijim planovima je i proširivanje tema na programe, ostali neigrački hardware, Internet teme ... ali će uvek i za svagda glavna tema ostati komjuterske igre.

Za sada će biti samo opisi za PC igre, konzole će verovatno biti u kasnijim brojevima, ostala računarska bratija onda kada postanu malo masovniji kod nas. U svakom slučaju uvek ćemo se truditi da idemo u korak sa vremenom u kome živimo i u kome se igramo.

U svakom slučaju nadamo se ćete uživati u čitanju ovog i svakog sledećeg broja The Gamer-a bar kao što smo mi uživali praveći ga.

Najsrdačnije redakcija The Gamer

Sad®žaj

Uvodnik	1
KKND2	3
Flesh Feast	4
Urban Assault	5
Commandos	6
Fox Sports Soccer 99	8
Castrol Honda Superbike World Champions	9
Quake II	10
Quake II: The Reckoning	11
Titanic: Undersea adventure	12
Civilization III	14
Street Fighter Alpha	16
Battle Zone	17
Team Apache	18
Rampage World Tour	19
Premier Manager	19
Heart of Darknes	20
Descent I, II i III	23
MAX2	24
War Games	25
Mortal Kombat 4	27
Might&Magic VI	28
Soldiers at War	30
The House of the Dead	32
War Birds	33
RockmanX4	33
CyberStorm2	34
NAM	35
NBA i FIFA serijal	36
SWAT2	38
Vangers	39
Spec Ops	40

M&S Soft	8
CD Centar	13
Preciz	16
Igraonica	22
MB Soft	31
Korice:	
Reprograf	3
3S	4

®edakcija

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijevic

Saradanici:
Zoran Staić
Nenad Palić

Lektor:
Dragana Lakićević

Dizajn saradnik
Silvano

Marketing:
Danijela Samohod
Telefon: 011/176-42-53

Štamparija:
Reprograf

Prelom:
Gamers

Telefoni redakcije:
011/4889-005
063/245-549, 063/271-061

KKND2 krossfire

Ovo leto je stvarno bogato konfekcijskim real-time strategijama ali zato evo jedne koja je kvalitetnija. KKND2 (krush, kill and destroy) je preuzeo sve dobre osobine iz jedinice i njima dodao nove.

Dočekaće vas zanimljiv intro kao uvod u priču. Naime 2079 godine, sve što znamo kao sadašnji svet je opustošeno velikim nuklearnim ratovima. Na ostatke ovog našeg sveta nailazićete često. 40 godina od događanja iz KKND1 i neizvesne borbe između ljudi i mutanta pojavila se nova rasa - roboti, koja ubija sve što im se nađe na putu. Igrač može da bira stranu na kojoj će se boriti, od čega zavisi koje vrste jedinica će voditi i kakve će njihove osobine biti. Grafika je dosta unapređena u odnosu na igre sličnog tipa: teksture su raznovrsne i lepo nacrtane, animacija je fino odrađena, a dužna pažnja je posvećena i detaljima. Likovi i objekti su solidne veličine a zgrade su sve oronulije što ih više gađaš. Granate i bombe ne padaju na isto mesto a uništenje zgrade rezultira mini atomskom eksplozijom. Pored ponuđenih jedinica igrač ima mogućnost pravljenja novih u editoru. Parametri novih jedinica se menjaju uz pomoć klizača, tako što pomeranje jednog utiče i na sve ostalo. Tako možete napraviti razbijača koji je spor i skup ali ima jaku odbranu i napad. Osnovna sirovina je nafta koja se kolektuje i pretvara u energiju-pare. Kao jedno od bitnih unapređenja je uvedena mogućnost istovremenog pravljenja više jedinica, od 1-10 i beskonačno - odnosno dok ga ne prekineš. Dakle, dok se ti boriš na jednoj strani, tvoja fabrika vredno pravi 7 tenkova i 5 bombardera. Istovremeno možeš selektovati neograničen broj jedinica, koje na žalost nisu previše inteligentne pri prelasku terena, ali na sreću nisu ni protivničke. Kao još jedna novina uvedeno je korišćenje letećih jedinica koje imaju visoku efikasnost. Pritiskom na desni taster miša dobijaš mogućnost brzog skrolovanja ekrana, malo neobično na početku, ali izuzetno korisno. Pohvalno je što postoji opcija za multiplayer, a i na Internetu se možete klati sa istomišljenicima. Na žalost igra nema tu dinamičnost, brzinu i jednostavnost Red Alerta, ali je grafički daleko sređenija. Dok ne izađe Tiberian Sun možete uživati u novom ostvarenju Melburn Hous-a.

IgroMe®

- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost

CAKE I TRIKOVI

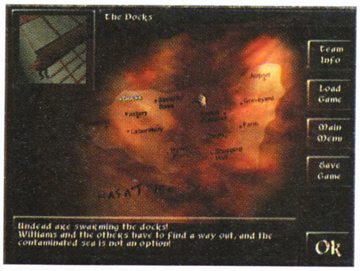
- **Ako je ikako moguće, trudi se da protivniku odsečeš prilaz sirovinama.**
- **Obilato koristi mogućnost istovremenog pravljenja više istih jedinica.**
- **Glavna strategija mutanta je brojnost a robota snaga pojedinačnih jedinica.**
- **Na početku obezbedi dobar priliv energije (sagradi nekoliko transportera).**
- **Prvih nekoliko jedinica neka budu odbrambene.**
- **Neprijatelja iscrpi stalnim napadima na usamljene jedinice.**

+ Grafika, zvuk, raznovrsnost jedinica.

- Mlaka atmosfera, nedovoljna inteligencija i tvojih i protivničkih jedinica

Flesh Feast

Naučni eksperimenti koji krenu naopako su jako česta pojava sudeći po igrama koje se bave tom tematikom. Kao što predpostavljate iz ove uvodne rečenice tematika ove igre bavi se baš tim fenomenom. U ovom slučaju naučnici prave grešku i kao rezultat delovanja opasne materije nastale pri eksperimentu ljudi se pretvaraju u krvožedne zombije. Vaš zadatak je da istražite tu pojavu i spasite nezgodnu novonastalu sitaciju na ostrvu na kojem je bila laboratorija.



Pod svojom komandom za svaku misiju dobijaje par agenata. Igru možete igrati u prvom licu vodeći jednog ili svakog poverenog vam agenta ponaosob. Akcije se odigravaju u realnom vremenu ali za to postoje dva moda: akcioni i strategijski (promena se vrši sa ENTER). Akcioni podrazumeva da lično vodite likove, dok je strategijski sistem igranja sličan igranju klasičnih real-time strategija. I u jednom i u drugom slučaju imaćete problema da se odbranite od horde zombija koji nemilosrdno napadaju i žele ne samo vašu krv već i ostale delove tela kao nadoknadu za utrošenu energiju na vaše ubijanje. Na početku možete da birate koju ćete misiju igrati za početak, jer imate na raspolaganju tri i nije bitno kojim ih redom igrate. Kako budete završavali misije moći ćete da igrate i one koje niste mogli na početku.

Na nivoima ćete nailaziti na raznorazna oružja, od drvenih močuga, do pištolja za eksere a kao oružje možete da koristite i odsečene udove zombija.

Pogleda na dešavanja u igri ima podosta: od pogleda odozgo do izometrijskog. Upravljanje je jednostavno, grafika na nivou sadašnjih mogućnosti 3D karti. Sve radi lepo i sa Virge karticama sa 4Mb.

Zanimljivo je da vas kada poginete na nekom nivou čeka krvava animacija vaše smrti koja se menja u zavisnosti od nivoa.

Za sve one koji su željni krvi, odsečenih udova, prizora vađenja očiju, srca i drugih unutrašnjih organa kao i zvučnih efekata koji sasvim odgovaraju jednom takvom igračkom ambijentu ... probajte ... nećete se pokajati!

IgroMe®

Grafika	■■■■□
Muzika	■■□□□
Atmosfera	■■■■□
Igrivost	■■■□□

+ Zanimljive animacije

– Loša igrivost

Nagradna anketa

Propozicije:

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete isečene iz ovog časopisa, tj. ne šaljite fotokopije ili nešto slično), iseći i ...

2. Poslati na adresu:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd
Yugoslavia

3. Pogledati pod 1. i 2.

Šta vam se svidelo u ovom broju?

Šta vam se nije svidelo u ovom broju?

O čemu biste voleli da čitate u časopisu?

Najveća zamerka?

Poruka tvorcima časopisa:

Nagrade:

1. Volan za simulacije vožnji
2. Analogni džojstik sa četiri dugmeta
3. Snimanje 2 CD-a po želji u 3S CD klubu (tel: 64-88-13)
4. Godišnja pretplata na The Gamer

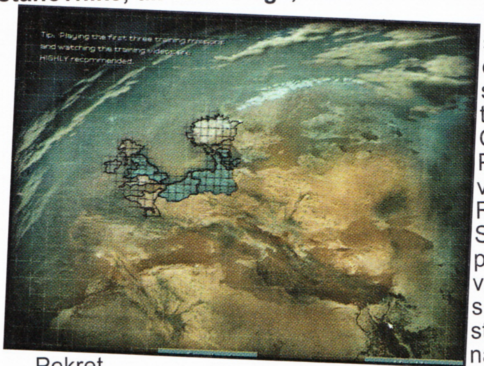
Ime i prezime:

Vaša adresa:

Kontakt telefon:

Urban assault

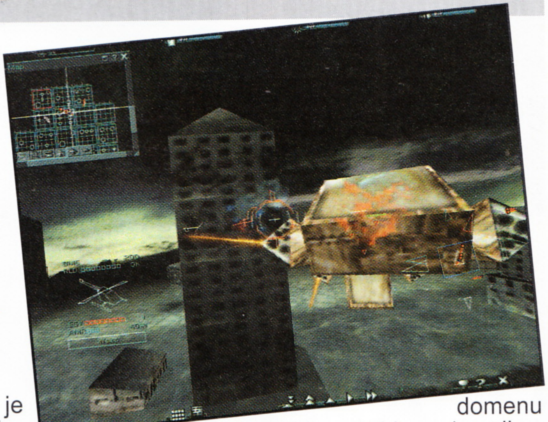
Na majčici Zemlji život bejaše lep sve do greške, nar-avno nuklearne, što iskoristiše ko drugi, do mali zeleni. Pošto su postali vladari planete, Gorkoi,Tirkasteni i Mikonianci, rešiše da istrebe prethodne stanovnike, ali viđu vraga, naiđoše na tvrd orah.



Pokret otpora vas angažuje, kao poslednju nadu, da donesete slobodu i spas preostalim Zemljanima i sprečite pretvaranje planete u klimatski pogodno stanište, za nama neželjene posetioce. Pretvorivši vas u super-kiborga šalju vas na prvu borbenu liniju.

Na samom početku ponuđene su vam trening misije u kojima se nalazi detaljan opis rukovanja svojim jedinicama. Po startovanju nivoa na ekranu vam se pojavljuje mapa (sa leve strane) i sažet opis vašeg zadatka (sa desne strane), dok je u donjem levom uglu dat grafički prikaz vaših i protivničkih objekata. Obratite pažnju na opis zadatka jer vam može olakšati završetak misije.

Konačno nakon svih peripetija možete se dohvatiti džojstika i izbaciti sav bes i negativnu energiju na Gorkoikance. Početni pogled vam polazi iz Resistante Host Station-a koja predstavja izvor vaših oružanih snaga. Sa leve strane ekrana nalazi se mapa na kojoj se vidi raspored vaših i protivničkih trupa, kao i raspored osvojenih teritorija, dok se na vašoj desnoj strani ekrana nalazi mapa sa rasporedom jedinica koje su vam u posedu. U sredini ekrana je HUD. Vrh ekrana krasi displej koji vam daje podatke o energiji kreacije, kao i o energiji vaše matične stanice. Na dnu je još jedan koji ima ulogu u aktivnom igranju, jer preko njega možete prelaziti iz jednog vozila u drugo. Ako ste u matičnoj stanici preko istog pokazivača možete stvarati nove trupe (tenkove, helikoptere, špijunske brodove, transportere, zgrade, avione...).



Pošto ste već zgrabili palicu (igranje na tastaturi je u domenu fantazije) ne bili im pokazali svoga boga, nemojte zaboraviti da ovo nije samo pucačina već i kompleksna strategija. Ako ne obratite pažnju na ovaj mali detalj, uvidećete da TEKH-TRAK-ovi, GHORG-HOIL-i, a naročito TURAN-THUL-i (opaka neprijateljska vozila) mogu da budu izuzetno nezgodni.

Prelazeći iz nivoa u nivo svoje borbene jedinice možete unapređivati zauzimanjem Tech-Upgrade, dok energiju stanice možete povećati dovođenjem iste na Key Sector. Pri prelasku sa nivoa na nivo takođe možete prenositi trupe iz prethodnog nivoa.

Za razliku od Battle Zone muzička podloga je jako dobra i adekvatno se uklapa u ambijent (dajte mu ga po sound-u). Sve u svemu ljubitelji Zone neće biti nikako razočarani ako probaju ovaj rimejk u izdanju MICROSOFT-a, koji poseduje privlačanost usled uvedenih novina. Ipak, u ovom trenutku URBAN ASSAULT zbog komplikovanog izvođenja zaslužuje samo vicešampiomsku titulu među strateško-arkadnim igrama.

CAKE I TRIKOVI

- **Prvo zauamite tech upgrade radi povećanog arsenala oružja.**
- **Usmerite napade na velike mete kao što je Torgul, jer one proizvode manje borbene jedinice u ogromnim količinama.**
- **Iza svake neprijateljske jedinice ostaje energija u obliku plavičaste kocke, koju treba brzo pokupiti.**
- **Koristite vazdušne snage za napad na velike ciljeve - mnogu su efikasnije. Za velika pomeranja trupa koristite mapu.**
- **Na početku napadnite Tirkastene, najlakši su i imaju dosta Tech upgrade-ova.**

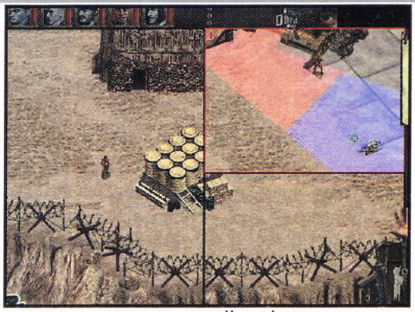
IgroMe®

Grafika
Muzika
Atmosfera
Igrivost

+ Dobro uklopljena muzika i velika doza zaraznosti.

- Igrački interfejs je previše zakomplikovan.

COMMANDOS
behind enemy lines



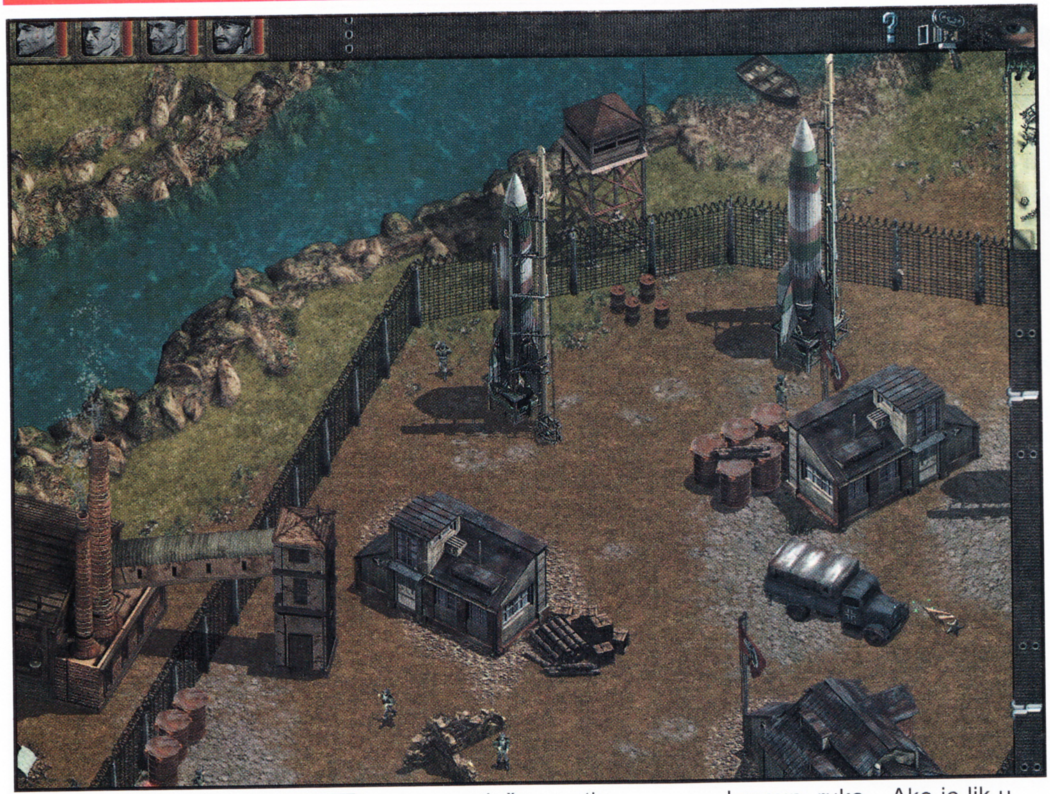
Ako volite velike bitke, urlanje iz hiljadu grla, sučeljavanja armija na frontovima, onda ovo nije igra za vas. Sa druge strane, hladnokrvnost, strategija i precizan tajming su na ceni u ovoj igri. Čak i onim najnestrpljivijima preporučujem da probaju ovu igru, verovatno će im se svideti.

Eidos tvrdi da je napravio pravu taktičku borbu u realnom vremenu i u pravu su. Prljava šestorica komandosa, različitih nacija, svojim sposobnostima su u stanju da pobede skoro svakoga. Vrlo kvalitetna grafika (potreban je malo jači procesor), autentičnost oružja, atmosfera, raznovrsnost scenarija, vozila i zadatka su na strani Commandos-a. Pravilno odmerena inteligencija protivnika, uvedene novine u sistemu igranja, sve su to dodatni plusevi. Grafika može ići do 1024x768 a zvuk dobro prati radnju na ekranu. Scenariji se odvijaju po različitim pejzažima: sneg, pustinja, plaža...

Svaki od šestorice komandosa ima svoje specijalne osobine, koje će kasnije biti detaljnije opisane. Sam ekran je podeljen na tri dela: najveći - gde se odvija glavna radnja, gornji i desni deo. U gornjem levom delu se nalaze sličice komadosa koje trenutno vodiš. Ako im je okrenut profil onda nisu trenutno aktivni a ako gledaju direktno u tebe onda njima daješ naređenja. Više komandosa selektuješ tako što desnim dugmetom miša povučeš pravougaonik u kome se nalaze komandosi. Klikom na levi taster miša izabrani lik došeta do te tačke a ako to uradiš dvaput brzo, dotrčaće do tog mesta. Na sredini gornjeg dela nalazi se ikonica čoveka koja stoji

CAKE I TRIKOVI

❑ Za vreme igre otkucaj 1982GONZO da aktiviraš ova dva varanja:
- Shift+X teleportuje te bilo gde
- Ctrl+Shift+N prelaziš na sledeći nivo
Šifre za nivoe:
2 4JJXB; 3 ZDD1T; 4 RFF1J; 5 K4TCG; 6 DT1WN; 7 IH3W1; 8 52WJ7; 9 924BF; 10 PSGPW; 11 JF0P3; 12 4MB4D; 13 BJK4Y; 14 TI8D1; 15 XQWDC; 16. CA4PD; 17. 4JOJF; 18. CDGJ7; Završni nivo 3MKWI

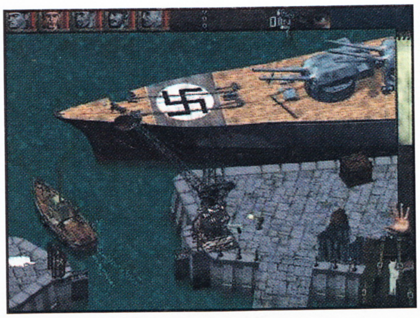


IgroMe®

Grafika
Muzika
Atmosfera
Igrivost

ili leži, - njom određuješ da li će lik hodati/trčati ili puzati. U gornjem desnom delu se nalazi ikonica oka. Ako klikneš na nju pa na neprijateljskog vojnika, videćeš šta mu je u vidnom polju. Isto se dobija ako držiš pritisnut levi shift i pri tome klikneš na neprijatelja. Vidno polje neprijatelja je podeljeno u dva dela: tamnije i svetlije zeleno. Kroz tamnije zeleni deo možeš da propuziš neprimećeno ali ako se nađeš u svetlo-zelenom delu odmah će pucati na tebe.

Tu negde se nalazi i ikonica kamere koja je ubedljivo najzanimljivija opcija. Njenom selekcijom i klikom na teren ona se veže za tu tačku. Onda sa F2-F7 podeliš ekran na toliko delova (2-7) i dok se u jednom odvija radnja u drugima gledaš šta se dešava na mestima gde si postavio kameru.



Sa desne strane ekrana se nalazi mapa, zatim beležnica sa ciljem misije i dodatnim podacima a na kraju se nalazi ranac. U/na rancu se nalazi sve što određeni lik može da uradi simbolizovano odgovarajućim predmetom: puška, dinamit, harpun, ruka... Ako je lik u kući ili u nekom vozilu, na rancu se vidi samo njegova slika. Pritiskom na nju komandos izlazi. Takođe, ako je selektovano više likova, na rancu se vide samo one radnje koje oni mogu zajedno da izvrše. Cilj misija je da se izvrši postavljen zadatak i da pri tom svi komandosi prežive. To se može postići samo pravilnim, iskorišćenjem sposobnosti svih njih a one nisu male:

Green Beret je snagator, brz i tih, ume da se penje uz zidove. Prenosi predmete, može da sakriva leševe ispod buradi kao i da ih sklanja u stranu van vidokruga. Jedini može da se zakopa u sneg ili pesak da ga ne primete patrole.

Marine je najbolji za akcije na vodi. Kako ima ronilačko odelo može da roni i bez čamca, pri čemu je nevidljiv, ukoliko nije primećen dok je ulazio u vodu. Kao dodatno oružje ima harpun kojim ubija jednog stražara u trenutku na bliskom rastojanju ali sa dugim vremenom punjenja. Sporiji je od Green Bereta i Spy-a pa ga treba koristiti samo kad je neophodno.

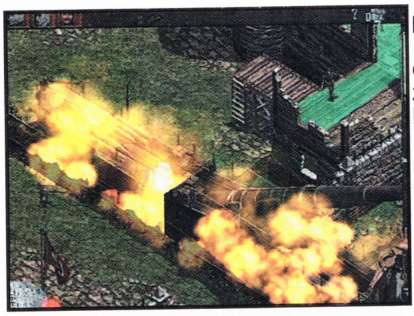
Sapper je miner, jedini koji rukuje eksplozivom važnim za mnoge misije. Pre nego što postavi dinamit mora da se uspravi. Zato pazi! Kada postavi dinamit, on eksplodira za 11 sekundi, pa je bolje ne zadržavati se u blizini. Naoružan je zamkom za ljude koja ubija stražare ako nagaze na nju.

Sniper je ubica, koristan samo dok ima metaka. Njegova puška je nečujna, precizna i sa velikim dometom i kao takva idealna za osmatračnice i mitraljeska gnezda.

Driver jedini upravlja vozilima (uključući i avion) i jedini je naoružan mitraljezom.

Spook - Spy je izvrstan za upad u bazu, ali tek pošto nađe uniformu. On je u kombinaciji sa Green Beret - om smrtonosan. Naime, kad priđe neprijateljskom vojniku, može ga zapričavati, dok mu za to vreme Green Beret prilazi sa leđa. On sam takođe može da ubija otrovnim inekcijama.

Ova šestorica pod tvojom komandom mogu da završe svaku misiju a kad to urade, znači da si spreman za borbu na Internetu.



+ Zaraznost, dobro osmišljena ideja, raznovrsnost misija

- Ponekad nespretna reakcija likova, njihova animacija je mogla biti i bolja

Fox Sports Soccer 99

Simulacije fudbala su postala veoma zanimljiva tema, obzirom da je FIFA98 bila i još uvek je veoma pametan posao EA Sports-a. Povedeni tim primerom još nekoliko firmi je napravilo svoje verzije fudbala za 98.

Iako ova igra Fox-a nosi ime Soccer 99 ovo je u stvari verzija za 98. U odnosu na FIFA98 ovaj fudbal se odlikuje manjom grafičkom doteranošću. Više podseća na FIFA97, barem što se tiče izgleda terena i igrača. Kontrola igrača vrši se pomoću strelica ili džojstika i tri funkcionalna tastera, kao i u FIFA serijalu.

U svakom slučaju dobar klon FIFA97, a zašto se odaziva na ime 99 to samo ljudi iz Fox-a znaju.

IgroMe®

- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost

+ Bolja preglednost igre nego u FIFA98

– Grafika na nivou FIFA97

Castrol Honda superbike world champions

Ova simulacija vožnje dugog naslova je dobrodošlo osveženje u simulacijama moto trka. Kao što je već postalo uobičajeno igra podržava 3D akceleraciju i u potpunosti je iskorišćava. Teksturama je posvećena dužna pažnja, lepe su sa istaknutim detaljima.

Nažalost, posle par različitih trka shvatićete i da su vrlo slične bez obzira na veći broj ponuđenih staza. U igri možete upravljati samo jednim modelom motora - Honda RC45. U toku vožnje imate na raspolaganju različite pomagače koje će vam na početku sigurno biti od koristi. Pored automatskog menjanja brzina možete uključiti automatsko kočenje pa čak i naginjanje motora u krivinama. Ove funkcije se mogu regulisati uz pomoć funkcijskih tastera a prvo što će te poželiti da isključite je korekcija pri skretanju. Pošto je upravljanje dosta teško često će vam se desiti da izletite sa staze. U tim trenucima motor se ponaša daleko od realnog jer, umesto poskakivanja naglo usporava na puževsku brzinu od 20-ak milja na sat, koju ne možete povećati dok ne stupite na asfalt.

Toplo preporučujem igranje joystickom ili nekim sličnim uređajem jer odziv komandi sa tastature nije dobar. Za svaku pohvalu je mogućnost igranja dva igrača na jednom računaru uz pomoć podeljenog ekrana. Igra ima dobro urađenu podršku i za mrežno igranje, što joj je još jedan plus. Ali, i pored interesantnih inovacija i lepih tekstura, ova igra ima par ozbiljnih nedostataka. Kao prvo iako je muzička podloga solidno urađena, zvučni efekti se vuku sa CD-a pa su u potpunoj disharmoniji sa zbivanjima na ekranu. Drugo, ograničeni ste na samo jedan motor koji, ma kako dobar bio, vremenom dosadi. I treće, detaljima koji čine atmosferu nije posvećeno dovoljno pažnje. Sudari sa protivničkim vozačima, ogradom i ostalim smetalima često se i ne detektuju a ako ih igra i uoči onda nisu praćeni odgovarajućom akcijom, jednostavno sve je to suviše mlako. U celoj igri nema eksplozija, spektakularnih sudara i sličnih događaja koji bi trebali da je približe realnosti.

Sve u svemu igra sa dobrom idejom ali nedovoljno dorađena. Nadajmo se da će se uskoro pojaviti neka nova simulacija sa boljim izvođenjem.

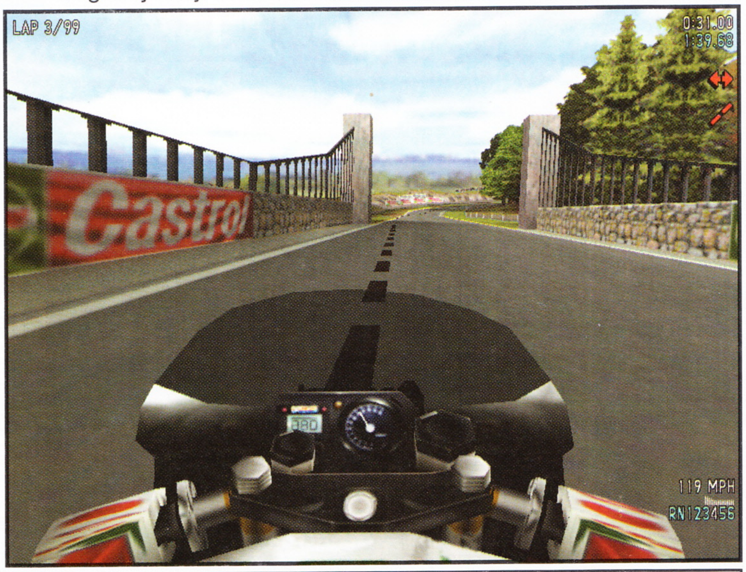
IgroMe®

Grafika

Muzika

Atmosfera

Igrivost



+ Grafika, inovacije (automatsko kočenje...), dva igrača na računaru

- Mali izbor motora, loš zvuk, nedovršenost efekata kao što su sudari

Quake II

Pravi naslednik Quake I je željno dočekan od horde igrača željnih akcije. I imali su šta videti.

Ako je Quake I u trenutku pojavljivanja bio bolji od svojih prethodnika za klasu, Quake II ga je višestruko nadmašio. Iako je prošlo podosta vremena od njegovog pojavljivanja, još se nijedan proizvođač igara ne može pohvaliti da je izdao nešto slično. Grafika je i bez 3D karti puno bolja nego u Quake I a na računarima iste snage akcija

sigurno nije sporija. Poboljšan je odziv u mreži, igranje preko Interneta je moguće i kod nas a kao jedini protokol se koristi TCP/IP. Momci iz Id-a su akcenat bacili na igranje sa više igrača, što se vidi i iz podešavanja izgleda samog igrača. Kao ljudski lik, igrač može biti levoruk, desnoruk ili sa oružjem centriranim na ekranu. Možete igrati kao muško, žensko, kiborg... Sa Interneta možete skinuti još nekoliko modela za izgled (skins) kao što je Fiend iz prvog dela, terminator itd.

Što se tiče igranja za jednog igrača i njemu je posvećena dužna pažnja. Početna animacija vas uvodi u priču. Kao pripadnik elitnih jedinica Zemlje idete u napad na Strogos, matičnu planetu kiborga koji su se namerili na nas. Svaki vojnik uključujući i tebe, ima na početku kapsulu za spuštanje na planetu. Prilikom sletanja tvoja kapsula je oštećena i ti na sreću padaš kasnije i dalje od svojih saboraca, čije je sletanje pretvoreno u klanicu. Znači - ponovo sam protiv svih. Misije se ređaju logičnim redosledom i trebaće vam dosta vremena da ih završite. Muzika koja prati radnju je odlična (radio ju je Sonyic Mayhem umesto Trenta Razora i odlično je odradio posao).

Neprijatelja ima puno i nezgodni su:

Light Guard - bezopasan ako nije u grupi

Shotgun Guard - ima jače pucanje nego prethodnik

Machine gun Guard - slično, samo MALO bolje nišani

Enforcer - nabildovani manijak sa rotirajućim topom i jednom željom: filovanje olovom u što kraćem vremenu

Gunner - opak protivnik; jedina slabost mu je mali zastoj pre nego što počne da puca

Berserker - izuzetno pokretan, jako težak za gađanje, opremljen za borbu prsa u prsa

Iron Maiden - ženski Gunner... i time je sve rečeno

Gladiator - opremljen railgun -om i vilama, ume da se zbuni kad si na srednjoj distanci od njega

Parasite - Prema mom mišljenju najodvratnije stvorenje, podseća na psa, a dugim lepljivim jezikom srče energiju. Moj savet je kreći se brzo i pucaj

Medic - sem što ima hyper blaster oživljava neprijatelje čija tela nisi uništio

Brains - ojačani parazit

Barracuda Shark - Nije naročito opasna, jedino ne zaboravi da ponekad izroniš

Technician - lak za gađanje, uz jako oružije :)

Mutant - brz, jak i izdržljiv, sva sreća i poprilično glup

Flyer - BFG10K je kao stvoren za njih

Icarus - dosadna, velika i dobro naoružana muva, nastoj da je što pre je oboriš.

Tank - Ufff. pucaj, skloni se, pucaj, skloni se .... i ponavljaj to dok ne padne - potrajaće

Tank Commander - isto kao za Tank, samo još PUNO puta

Sve navedeno je jako dobro i na običnoj grafičkoj kartici, ali je pravi osećaj tek sa 3D akceleracijom. Teksture, senke, izvori svetla, brzina sve je tako uklopljeno da zastaje dah. U skorije vreme su se pojavile igre sa kvalitetnijim teksturama (Unreal) ali atmosfera je i dalje neprevaziđena, što će igrači ovog žanra itekako umeti da cene. Šta drugo reći sem: iskreno preporučujem!

I za kraj jedan podatak: poslednje što je u igru ubačeno je multiplayer. Razlog: odgovorni iz Id Software-a su hteli da programeri prave igru a ne da se igraju.

CAKE I TRIKOVI

❑ U modu za konzolu (dobija se pritiskom na ~) kucaj nešto od ovoga: give all- sva oružja, ključevi ....
- give weapons- sva oružja give armor-štit
- give ancient head-dobijaš glavu
- give cd-dobijaš data cd
- give commanders head- dobijaš head
- give data spinner- dobijaš data spinner
- give airtstrike marker - dobijaš airstrike marker
za razne štitove:
give body armor; give combat armor; give jacket armor; give power sheild

❑ Nove verzije igre se pojavljuju na Internetu (v3.15, v3.17) i vredi ih skinuti. Za multiplayer dosta znače (svi koriste najnoviju verziju), a i inače imaš neka pobljšanja (bolja transparentnost vode...)

IgroMe®

Grafika
Muzika
Atmosfera
Igrivost

+ Unapređena grafika, zvuk, celokupan doživljaj

- Dosta dugačak Quick Save, potrebno puno prostora na disku

THE RECKONING

Quake II Mission Pack: The Reckoning je pun naziv dodatnih nivoa za Quake2. Obično dodatni nivoi nemaju velike razlike u odnosu na osnovnu igru ali ovaj ima nekoliko interesantnih novina.

Prilikom instalacije se opredeljuete za jednu od dve varijante: 100Mb - potreban CD ili 180 Mb - CD više nije neophodan. Na samom CD-u se pored igre nalaze i muzičke numere od kojih su neke stare iz **Quake2** ali ima i nekoliko novih, takođe od Sonic Mayhem-a. Pri instalaciji, Reckoning će unarediti **Quake2** u verziju 3.15 ako imate stariju.

Što se grafike tiče ona je doživela neka poboljšanja. Teksture su bolje. Obratite pažnju na stene sa početka nivoa. Izvori svetla su raznovrsniji .... Pored novih misija (17 za jednog igrača i 7 za igranje u mreži), imamo i nova oružja, dodatke i neprijatelje. Svi neprijatelji sad gađaju mnogo preciznije.

Nova oružija:

Ion Ripper: Koristi cells i ispaljuje bumerange energije, koji mogu da se odbiju od zidova do tri puta (dobro oružje srednje snage).

Phalanx Particle Cannon: Izvrsno oružje koje koristi magnezijumske patrone. Ima veliku vatrenu moć ali se treba paziti bliskih eksplozija.

Trap: Potpuno novo oružje - zamka. Ako vas juri neko opak - samo u prolazu postavite zamku. Kada neprijatelj natrči na nju biće samleven u paketić hrane za vas. Za jače neprijatelje ovo ne važi.

Novi dodaci su:

Mag Slugs: Municija za Phalanx Particle Cannon.

Dual Fire: Izgledom podseća na Quad, ubrzava pucanje 2 puta.

Novi neprijatelji:

GEKK: Gadno gušteroliko biće koje vas na suvom gađa kiselinom a u vodi kasapi kandžama. Ne predstavlja problem sa jačim naoružanjem a i sasvim se lepo rasprskava.

REPAIR BOT: Ovi roboti kao popravljaju vrata, svetla i još svašta, ali ako naiđu na mrtvog sunarodnika oživeće ga kao i Medic iz Quake2.

Modifikovani neprijatelji:

RIPPER GUARD: Ovaj čuvar koristi Ion Ripper, pazi se odbijanja.

HYPER BLASTER GUARD: Koristi unapređeni hyper blaster koji puca plavom svetlošću i seče sve što mu se nađe na putu.

LASER GUARD: Koriste crvene lasere velike razorne moći.

BRAINS (Beta Class): Sada pored pipaka imaju lasere koji zrače iz očiju tako da su sad efikasno naoružani i za blizinu i za daljinu - pazi se.

IRON MAIDEN (Beta Class): Ima rakete sa toplotnim navođenjem, tako da je jedini spas da se zakloniš iza nečega.

GLADIATOR (Beta Class): Njegov raketni bacač je sada zamenjen sa Phalanx Particle Cannon - om, (a ima još loših vesti), povrh toga je zaštićen i energetskim oklopom.

SUPER TANK (Beta Class) : Unapređen je energetskim štitom, pucaj, PUCAJ, PU...

Svima koji vole Quake2, svideće se i ovi dodatni nivoi a verovatno će biti i novih pristalica.

CAKE I TRIKOVI

- **U multiplayer modu likovi mogu jedan drugom pokazati razne gestove, probajte neki od ovih tastera: L,J,K,H.**
- **U konzoli otkucajte (važi i za Quake2):**

no target - neprijatelj te ne vidi dok ne pripucaš na njega
no clips - možeš da prolaziš kroz zidove, zaključana vrata...

IgroMe®

Grafika
Muzika
Atmosfera
Igrivost

+ Nove misije, oružja, neprijatelji

- Skoro isto kao Quake2

Ako ste zainteresovani za oglašavanje u našem časopisu, pozovite službu marketinga:

Telefon: 011/176-42-53, Danijela

Radnim danom od 9 do 15h ili telefon redakcije 011/488-90-05

Titanic

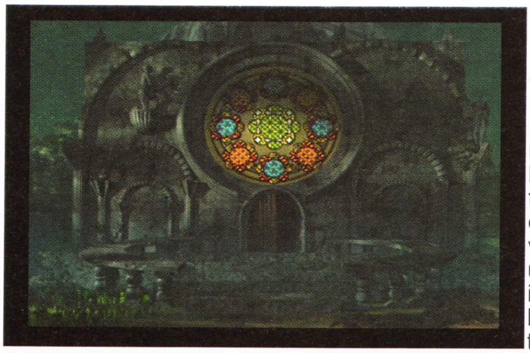
a mysterious undersea adventure

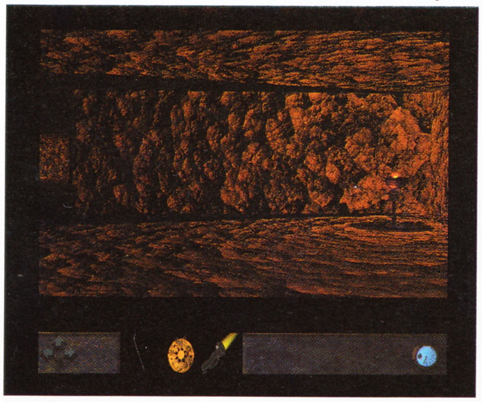
Kao što vam samo ime kaže ovo je avantura ali od onih u prvom licu. Kao što bi jedan moj drugar rekao: Quake-olika.

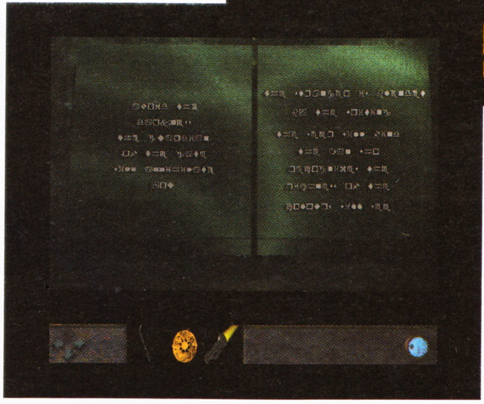
Priča se vrti od pretpostavke da Titanik nije potonuo samo zbog udarca u santu leda, već da je nešto ili neko inicirao njegovo potonuće. Vas šalju da to izvidite, sa najmodernijom tehnikom i u najmodernijoj podmornici. E tu vi počinjete. Krećete se po predelu podvodnog sveta na par hiljada metara dubine i sve se lepo vidi kao da ste na 10 metara dubine? Pa dobro ta tehnika je baš uznapredovala, pa ni te baterijske lampe više nisu kao što su bile.

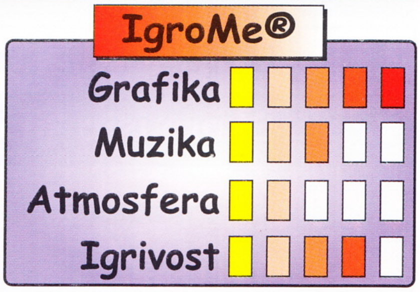
Šalu na stranu, naći ćete se pred slikom koja je veoma pažljivo nacrtana i izrendana, do najsitnijih detalja (kao što su npr. korali). Sve što radite u igri radite mišem. Pomeranjem miša po ekranu on se pretvara u strelice koje predstavljaju moguće pravce kretanja ili okretanja. U svim ostalim slučajevima pointer je u obliku ruke sa ispruženim kažiprstom. Sa tom rukom skupljate predmete ili ih ostavljate. U početku veoma konfuzna igra, ali ako pročitate uputstvo biće vam mnogo jasnije šta da radite. Možda je help previše detaljan i omogućava lako završavanje igre što ne znači da ga morate stalno koristiti.

Pomalo dosadna avantura, koja ne obiluje ničim osim podsticajnim zagonetkama, i zanimljivom pričom (suvoparna definicija avanture) ali za one koji vole ovakve zavrzlame samo napred...









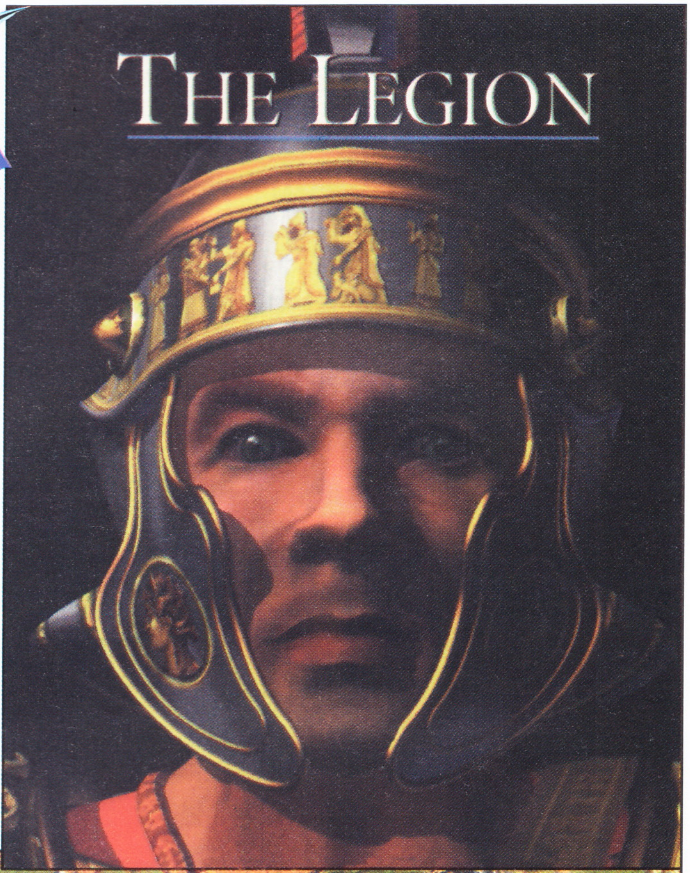
+ Lepo urađeni skrinovi podzemnog života

- Atmosfera umrtvljena, konfuzno kretanje

CD
CD CENTAR
NOVI BEOGRAD
Snimanje i iznajmljivanje CD-ova za PC i PlayStation
Nove igre za PC
* Commandos: B. E. Lines
* Final Fantasy VII (4CD-a)
* War Games
* Premiere Manager '98
* Heart of Darkness
* Mortal Kombat IV
* Ultimate Soccer Manager II
* Lula: The Sexy Empire
* House of The Dead
* Gotovi, instalacioni miksevi
* Miksevi po izboru
* Enciklopedije, programi
Nove igre za Sony Playstation
Vs (PAL) *
Crime Killer (NTSC) *
Crises Beat (NTSC) *
War Games (NTSC) *
Dead or Alive (PAL) *
Motor Head (PAL) *
Vigilante 8 (PAL) *
Adidas P. Soccer '98 (PAL) *
Tommi McKinen Rally (PAL) *
Pariske komune 7/25
Radno vreme od 10 do 21
Radimo i NEDELJOM!!!
671-156

Civilization III:

NAJAVA



Do sada se samo malom broju igara dogodila velika fama oko nastavka. Jedna od njih je zasigurno i Civilizacija. Sećam se onih dana kada je počelo da se šuška o Civ-u II. Prelistavali smo sve strane časopise i BBS-ove (tada nije bilo Interneta u ovom delu planete) u potrazi za i najmanjom informacijom o igri. Željno isčekujući dragoceno parče koda pod nazivom Civilization II. Istorija se ponavlja, napetost raste, uskoro će se pred nama naći nastavak čuvene strategije stvaranja. Ali ovog puta ne jedan, već nekoliko i svi pod istom firmom Civilizacije. U čemu je stvar?

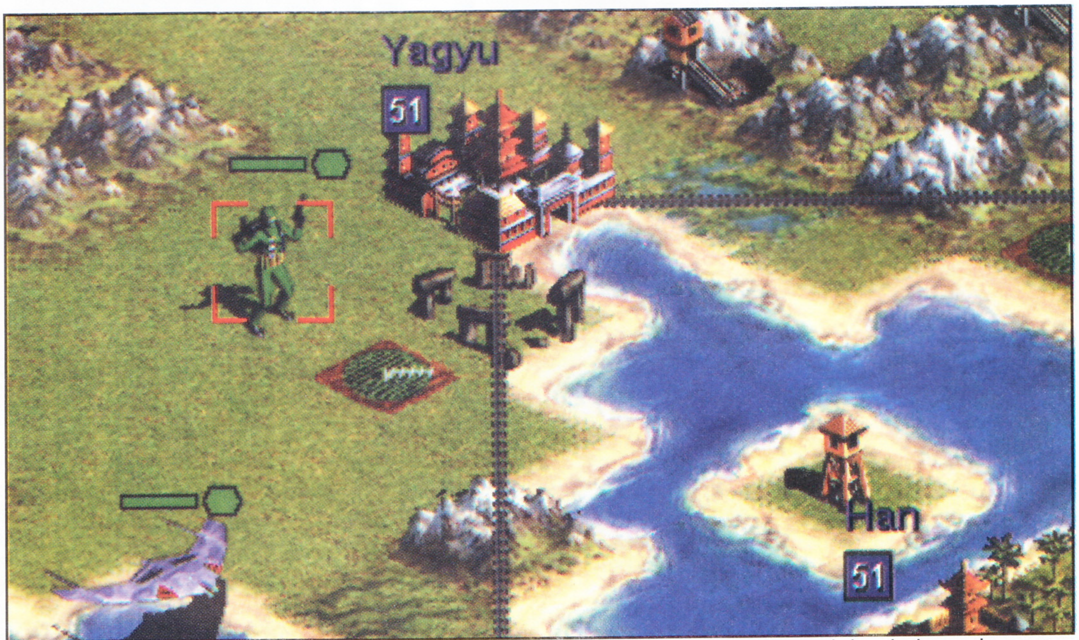
Sid Meier je napustio MicroProse u kome je radio originalan serijal i otvorio svoju firmu Firaxis Games. Microprose nije sedeo skrštenih ruku i gledao kako zelene novčanice odlaze sa Sidom, već se bacio na posao. Activision je za to vreme otkupio prava na korišćenje naziva igre i započeo megalomanski projekat Civ-nastavka. Svako je tužio svakog zbog navodnog kršenja autorskih prava na naziv, priču i osnovni kod igre. Situacija kao preslikana iz američkih bljutavih serija. Mediji bruje, igrači zadovoljno trljaju ruke, prodavci zadovoljno trljaju novčanike. Bilo kako bilo, trenutno imamo nekoliko pretendenata na laskavi naziv Civilization III a to su: Sid Meiers Alpha Centauri (Firaxis Games), Civilization II Multiplayer Gold edition (MicroProse), Civilization II: The Test of Time (MicroProse) i Civilization: Call to Power (Activision). Zbog suđenja i konfuzije sa imenima niko nije imao petlje da igru nazove Civ III, tako da kada se ove igre pojave u našim krajevima možemo očekivati veliku pometnju oko imena.

A sada da vidimo za koga je šta. Oni ortodoksni poklonici igre, kojima je prelazak na malo izmenjen scenario i način igre prevelik korak, verovatno će više uživati u proizvodima Microprose-a. Ova firma je zapravo malo našminkala igru i dodala joj tako potrebnu opciju za više igrača (Civilization II Multiplayer Gold Edition). U ovom paketu se pored mogućnosti igranja Civ-a II putem

modema, lokalne mreže ili Interneta nalaze i dva scenarija (Conflicts in Civilization i Civ II Fantastic Worlds). Program treba da se pojavi kod nas ovih dana. Drugi proizvod iste firme će se takodje naslanjati na drugi deo ali će to biti kompletno nova igra sa dosta šminke (animirani likovi, gradovi, svetska čuda i priroda). Zanimljiva mogućnost će biti igranje na nekoliko mapa, koje je moguće povezati pomoću specijalnih kapija. Neke jedinice će moći da se kreću bez kapija sa mape na

mapu, što je jako zanimljivo za simulaciju osvajanja celokupnog Sunčevog sistema. Ovu igru ne treba očekivati pre prve polovine 1999.

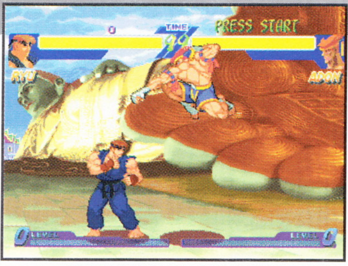
Mnogo pre nje će se pojaviti Sidovo čedo Alpha Centauri. Radnja igre se događa po dolasku kolonista iz Civ-a II na Alfu Kentauri. Ovo je možda jedini pravi nastavak serijala, ne samo zbog scenarija, već i zbog programerskog tima (Sid Meier i Brian Reynolds) koji je radio i na prethodna dva nastavka. Sudeći po onom što sam video možemo očekivati fenomenalnu atmosferu koja će se definitivno razlikovati od one koju smo imali u prethodnim nastavcima. Ovo je u redu pošto se ljudski rod nalazi na jednom potpuno stranom mestu, okružen futurističkim tehnologijama i čudnim političkim uređenjima.



Četvrti jahač apokalipse je Civilization: The Call to Power. Ovo je do sada najveći projekat koga se prihvatio Activision. Ogromni resursi firme su ubačeni u stvaranje ove igre i ako nešto krene po zlu: pa-pa Activision. Slično se dogodilo Maxis-u sa igrom Sim City 3000. Previše uloženih para, odugovlačenje rokova i više niste konkurentni u tom divnom svetu njujorške berze. Da to nebi bio slučaj angažovane su mnoge nezavisne dizajnerske kuće, kako bi posao bio obavljen najbrže i najbolje moguće. Možda jeste skupo ali igra je završena u rekordnom roku obzirom na njenu kompleksnost. Dakle, evo kako izgleda najambiciozniji projekat godine. Jednom rečenicom: građen je kao Sindy Crawford a genijalan kao Tesla. U više rečenica to izgleda ovako. Interfejs je osavremenjen i dosta podseća na one iz RTS-a (real-time strategy) igara. Tu su razni weypoints-i, stražarske rute i mogućnost da jedinica sama pretpostavi šta joj valja činiti kada jednom kliknete mišem na destinaciju. Vizuelno program izgleda kao dosta ulepšani Civ II. Svaki vizuelni detalj je radio tim dizajnera, pa je sve na svom mestu, jako funkcionalno i lepo. U igri se pojavljuje pregršt novih jedinica, kao i političkih uređenja. Svaki igrač može dosta uspešno da isproba svoju strategiju, od naučno-pacifističke, do totalitarno-militantne. Ovo je dosta zanimljivo jer znači da više nije jedina strategija pravljenje katapulta i atomske bombe, već postoje i suptilniji načini vođenja igre. No i pokojni Maxis je obećavao brda i doline a samo njegovi deoničari znaju kako je on prošao.

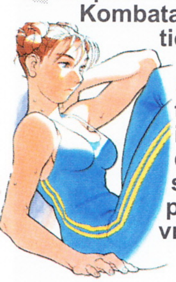
Izgleda da posle duže pauze svi žure da izbace TBS (turn-base strategy) igru. Velike kuće najavljuju i po nekoliko naslova, što me jako raduje obzirom da sam se već ugušio u raznim RTS igrama. I pored mnoštva naslova koji treba da se pojave u narednih nekoliko meseci, smatram da će se najveći finansijski ratovi voditi oko Civilizacije. Iz ove perspektive ne mogu da kažem mnogo osim da su moji favoriti za titulu Civilization III: Alpha Centauri i Call to Power. Prvi zbog atmosfere i programerskog tima, a drugi zbog svega ostalog. Treba imati na umu da ništa od svega ovog nisam video i da je moj izbor čisto spekulativan i zasnovan na promo materijalu. No živi bili pa videli.

Street Fighter Alpha



IgroMe®

Grafika	▮▯▯▯▯
Muzika	▮▯▯▯▯
Atmosfera	▮▯▯▯▯
Igrivost	▮▯▯▯▯



Tuče, ili kao što bi neki rekli tabačine, su posle Mortal Kombata 3 praktično zamrle. Sa MK3 ta vrsta igara dostigla je svoj vrhunac, posle čega je vrlo teško napraviti nešto što bi pomutilo slavu MK3. Street Fighter Alpha to u svakom slučaju nije. Likovi su crtani, ali krupni (za razliku od likova u prethodiku Street Fighter Turbo).Sve ostalo je isto: VGA grafika, isvođenje udaraca, efekti, muzika. Jedina novost je da postoji mogušnost igre u prozoru kada sve izgleda mnogo bolje. Moguće je da igraju dvojica istovremeno na jednoj tastaturi, ili džojstiku.

Globalno gledano ništa novo, ali ako ste željni tabanja sa novim likovima ...

+ Stare tuče ipak imaju neku draž ... ili nemaju?

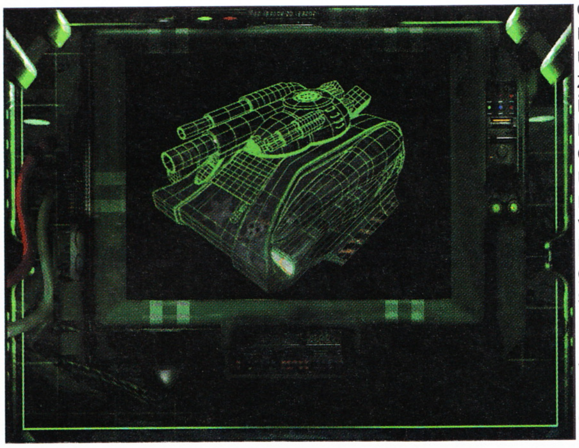
- Sve osim igrivosti, koja je na nivou prosečne tuče

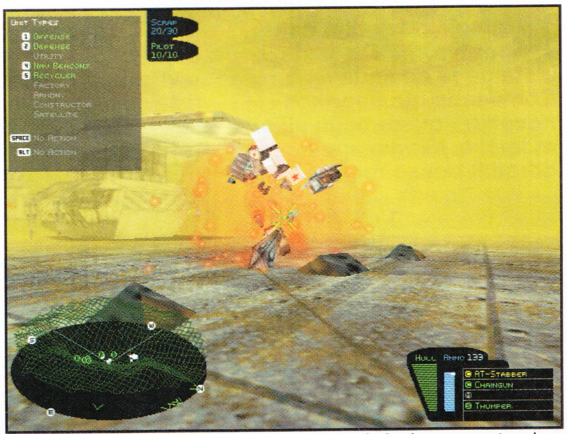
Battle Zone

Nabavljanje igara kod lokalnog pirata može ponekada da bude i zanimljiv događaj. Došavši jednog dana kod njega i tražĭvši nešto novo dao mi je nešto za šta ni on sam nije mogao da mi kaže kom žanru pripada. Opis je glasio otprilike ovako: "Nešto kao RedAlert, ali je i kao Quake". "Aha" ..., rekoh .... "Nešto što će kod mene da radi podnošljivo brzo", i uzeh CD.

Instalacija je protekla bezbolno i bez mnogo pitanja. Pri prvom pokretanju dočekaće vas meni sa opcijama za single player, multiplayer, options i exit. Odabirom single player opcije i kratke uvodne priče zatekao sam se u okruženju nalik na Quake, s tom razlikom što sam mogao da ulazim u neka lebdeća vozila za kretanje po površini planete. Ubrzo zatim otkrivam i mogućnost da gradim fabrike za tenkove, male turete (nešto kao mitraljesko gnezno) i kojekakva druga čuda.

Zaista bilo je ovo nešto novo. Priča, koja je podloga, glasi: Ameri i Rusi su se pomirili, ali su se ponovo i "podžapali" oko nekakvnog scrap-a (biometal), koji im je omogućavao da prave vozila i brodove za obitavanje u svemiru. Kako igrate dalje saznajete da se taj scrap nije tu slučajno našao već da potiče od vanzemaljaca ... A ostatak saznajte od komšije koji je odigrao celu igru do kraja.





Prvo što pada u oči jeste jako dobra optimizovanost za 2D karte (Virge posebno) tako da je više nego igrivo i na kompjuterima običnih smrtnika bez 3D monstruma. Muzička podloga je malo slabija nego što se dalo očekivati (čak bih rekao da je urađena na brzaka), dok efekti ipak zaslužuju malo bolju ocenu. Misije su u početku jednostavne i uvode vas u procese korišćenja svih građevina koje su vam dostupne, kao i u prednosti pojedinih vozila. Naravno, možete da birate da li ćete igrati na strani Rusa ili Amera, od čega direktno i zavisi i tip misija. Misije Amera okrenute su više strategijskom načinu razmišljanja, dok Rusi deluju po principu: idi i uništi Amere. Obzirom da možete da pravite jedinice za borbu i odbranu i da ste vi glavni u bazi, sledi da imate kontrolu nad svim što posedujete. Jedinice raspoređujete kako vam drago tj. kako morate da bi završili misiju, šaljete ih u napad, bacate male atomske bombe na protivnikove baze, otimate protivnička vozila snajperom ... Puno je mogućnosti kako da uspešno završite zadatu misiju. Najveći problem predstavlja upravo scrap oko koga se i bijete, jer od njega pravite sve. Scrap se skuplja posebnim vozilima, koja i nisu jedna od inteligentnijih pod vašom komandom ali šta je tu je.

Za uspešno završavanje misije najvažnije je kombinovanje kako strateških tako i čisto jurišnih sposobnosti i preciznosti u gađanju.

Multiplayer igranje ostvaruje se ili iz same igre ili preko GameZona ili sličnog servisa koji ima podršku za BattleZone što se tiče Interneta, a tu su i standarne opcije za mrežu, modem ili nul modem kabl. Količina podataka koja se razmenjuje tokom igranja u mreži nije velika tako da nije potrebna jako brza veza sa Internetom da bi sve išlo glatko i bez zastajkivanja.

CAKE I TRIKOVI

❑ Code	Description
bzbody	Unlimited shields.
bzfree	Unlimited pilots.
bzradar	Full map.
bztnt	Unlimited ammo

+ Objedinjena strategija i akcija, radi pristojno i na lošijim karticama

– Jedina zamerka bi se mogla uputiti muzici koja je siromašna

Team Apache

Ah ... još jedna simulacija letenja poznatim helihopterom? Da, jeste, i jeste da je do sada Comanche bio neprikosnoven na ovom polju ali su momci iz Mindscape-a odradili posao muški!

Igra izgleda veoma dobro. Nov engine koji je korišćen zove se Icarus i radi posao dosta dobro. Igra podržava gomilu 3D kartica kao i one koje rade pod DirectX-om (mada sa Virge-om malo baguje). Sve radi glatko, naravno, pod uslovom da ostavite podešavanja detalja kako je Apache sam podesio (a, on to radi popriličino dobro). Sve izgleda fenomenalno, samo ako imate neki od 3dfx proizvoda!

Sama radnja je klasika. Izvršiti zadatu misiju! Misije su dobro koncipirane i odigravaju se na različitim lokacijama.

Moguće je i kreiranje misija ali samo po pitanju tipa akcije, vremena, vremenskih uslova, veličine grupa, ali ne i ciljeva, kretanja ...

Muzika skoro da i nepostoji, dok su efekti dobro urađeni, posebno dijalozi među pilotima.

Ponekada će vas učitavanje nivoa koje zna da potraje iznervirati ali nema pomoći. Takođe se nemojte iznenaditi ako vam ponekada Apache ubaguje sistem, jer on to zna da radi i to skoro redovno. Pomaže jedino restart, pa onda iz početka.

CAKE I TRIKOVI

❑ **Generalne komande:**

E — Pokretanje motora
M — aktiviranje oružija
Escape — Kraj misije
P — Pauza

❑ **U toku leta:**

Ako nemate džojstik koristite strelice na numeričkoj tastaturi ali sa uključenim Num Lock!

< — Nos levo
> — Nos desno
= — Povećavanje potiska
- — Smanjivanja potiska
Ctrl+E — Gašenje motora na zemlji
A — Autopilot uključen
H — Autohuver uključen
Tab — Gašenje autopilota ili autohuvera
L+Ctrl — Svetla na krilcima uključena/isključena
Z — Pomoćna hidraulika (traje 10 sekundi)

❑ **Kontrola naoružanja**

M — Naoružavanje svog oružja
G — Prebacivanje LOAL / LOBL modova za hellfire
Space — Pucanje
Bspace — Promena oružja
U — Pamćenje koordinata cilja
Shift+U — Napad artiljerijom po zapamćenoj koordinati cilja
Insert — Prelazak kopilota nišandžije na sledeću metu
Delete — Zadržavanje mete za kopilot nišandžiju
C — Chaf
F — Flares

❑ **Komunikacija sa ostalim apačima**

Apači su podeljeni u parove pilot/kopilot gde je igrač uvek prvi par (vođa).

1 — Prvi par (vođa)
2 — Drugi par
3 — Treći par
X — Poruka za sve

Posle odabira para:

1+ctrl — Pomoć paru 1
2+ctrl — Pomoć paru 2
3+ctrl — Pomoć paru 3
4 — Gađaj trenutni cilj
5 — Napadni primarni cilj koji vidiš
6 — Napadni bilo koju metu koju vidiš
7 — Napadni sve mete koje vidiš
8 — Za sve: Povlačenje uz paljbu
9 — Ignoriši sve što nije meta
0 — Wingman - Prati me
T — Wingman-u napadni moju metu
B — Leti prema planu
W — Sačekaj
L — Nisi vodeći par!
Home+Ctl — Sledeći waypoint bliže ciljnom
Home — Sledeći way point
End — Sledeći way point
S — Status Apača
R — Pozicija vođe
R+Ctrl — Pozicija helihoptera za spasavanje
F1-F12 kamere

❑ **Kontrole u kokpitu**

D — Donji pogled
I — Infra crveno gledanje
V — Svetlo u kokpitu
V+Shift — Povećanje intenziteta svetlosti
V+Ctrl — Smanjivanje inteziteta svetlosti
H+Shift — Tamnija IHADSS boja
H+Ctrl — Svetlija IHADSS boja
Pg Dn — Povećanje IHADSS radar opsega
Pg Up — Smanjivanje IHADSS radar opsega

IgroMe®

Grafika
Muzika
Atmosfera
Igrivost

+ Verno prenesen osećaj pilotiranja Apache-om

- Ponekad je komplikovano izvođenje misija

Rampage World Tour

Instalacija prolazi relativno bezbolno. Relativno zato što posle instalacije igra traži restart, posle koga prvo startovanje windows 98 dovodi u nestabilno stanje i pojavljuje se plavi ekran sa već poznatom porukom. Ponovni restart prošao je bez problema. Zašto, kako, i zbog čega ja neznam ... Ali ne paničite, očigledno je to normalno(?!).

Po prvom startovanju igra profiliše vašu video kartu. To dovodi do sledećeg problema: moj virge je prošao sa malim prozorom na sredini ekrana! Razvlačenjem za 200% nisam ništa izgubio na brzini odigravanja događaja ali sam izgubio takođe i na kvalitetu prikaza tačno onoliko za koliko je povećan ekran. Očigledno je sve pravljeno za VGA grafičku kartu (ne za SVGA) pa sve radi na 320x200, samo što taj prikaz biva interpoliran na vašu trenutnu rezoluciju. Što je veća rezolucija u windows-u to će po razvlačenju prozora igre u full-screen ona biti kockastija.

Kada prebrodite sve ove probleme počnete konačno da igrate naići ćete na zanimljivu ideju koja je već viđana na nekim ranijim vrstama računara (ZX Spectrum), a naravno bila je i za PC na jednoj disketi i radilo je u CGA grafici.

Iskreno rečeno, kada razvučete u full-screen mod, ne izgleda mnogo bolje ni u 98 godini. Činjenica je da igra i danas ima draž zato što omogućava trojici igrača da u isto vreme igraju na jednoj tastaturi, a možete se povezati preko mreže sa još mnogo PC-a pa eto zanimacije za društvo iz kraja.

Cilj igre je jednostavan. Demolirati sve što vam se nađe na putu sa jednim od tri moguća lika kojima možete da upravljate: veliki majmun (nešto kao Godzila), mali dinosaurus (obzirom da je iste veličine kao majmun), i veliki vuk. Na raspolaganju su vam tri poteza: skok, udarac rukom i udarac nogom. Penjanje po zgradama i njihovo demoliranje uskoro će vam postati najmilija zanimacija, kao i mlaćenje policajaca, šutiranje patrolnih kola, obaranje helihoptera, jedenje nedužnih stanovnika zgrada čije domove demolirate, i td.

Ovakvo ostvarenje, koje nije grafički atraktivno ali je zato ideja dobra utrošiće vama i vašim ortacima mnogo slobodnog vremena ako ga imate.

IgroMe®

- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost

+ Atmosfera, neobična tema, mogućnost igranja više igrača

- Loše urađena instalacija, očajna grafika u full-screen modu.

Premier Manager 98

Ovogodišnje izdanje ove poznate a može se reći, jedine menadžerske simulacije fudbala koja se igra na našim prostorima nije donela ništa novo osim novih grafičkih rešenja koja u svakom slučaju prijaju oku, kao i osvežene podatke sa svetske fudbalske scene.

Postoje četiri tipa simulacije: trener (automatsko vođenje finansija i kontakata), menadžer (automatski kontakti), računovođa (automatsko vođenje taktike i tima) i total (sva kontrola je u vašim rukama).

Prvo birate ligu u kojoj birate tim koji ćete voditi ... Možete početi prvo sa prijateljskim utakmicama pre početka sezone da biste upoznali tim, igrače, ili ako to sve znate pređite pravo na ligu. Samu utakmicu možete pratiti u realnom vremenu ili dobiti samo krajnji rezultat. U togu utakmice možete menjati: postavku, taktiku, odbranu i videti statistike.

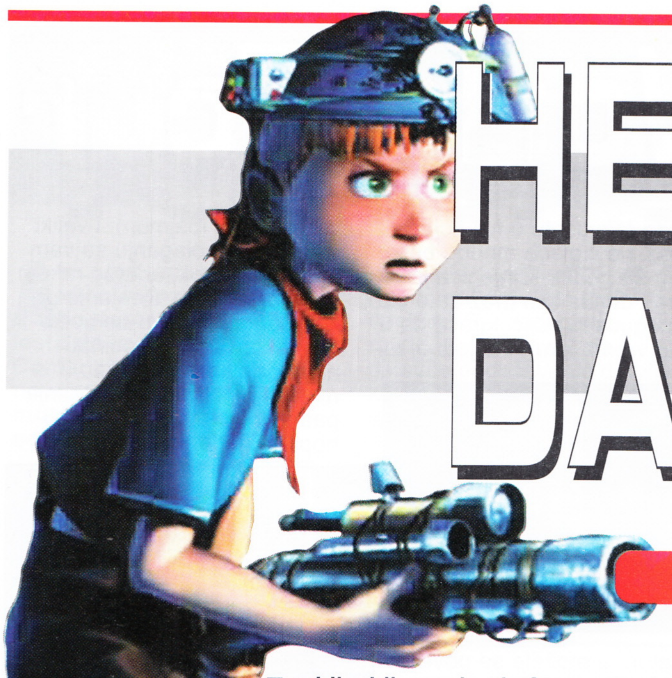
Sve što se dešava, veoma realno odražava situacije i događaje koje prate jedan fudbalski klub.

IgroMe®

- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost

+ Veliki broj opcija, maksimalna kontrola tima

- Nema većih zamerki



HEART OF DARKNESS

Vidi, vidi, ovo je platforma. Pa dobro, odavno nisam igrao dobru platformsku igru. Na sreću od samog starta vidi se da je ovo nešto stvarno izvrsno. Uvodna animacija je lepa, dugo traje i tako je dobro uklopljena da nisam ni primetio kad je počela igra.

Uostalom tako je i sa svim drugim animacijama koje su ukupne dužine preko 30 minuta. Sama igra je u potpunosti renderovana, s tim što ambijent nije sterilan, kao u mnogim drugim igrama, već više liči na prirodnu okolinu. Dodati su i takvi detalji kao što je prašina na tramvaju i let insekata u prirodi.

Animacija likova je izvanredna i vidi se da je rađena u stilu crtanih filmova. Glavni lik Andy ima preko 2000 frejmova animacije u svakom pravcu kretanja a i ostali likovi na koje naleće su odlično urađeni. Muzika je ambijentalna, prati radnju i jednom rečju izvanredna (u pojedinim delovima je pri izvođenju učestvovao Simfonijski orkestar Londona sa 55 muzičara).

Sve ovo je samo uvertira za fantastičan Andy svet. U zemlji kao što je naša živi Andy sa svim problemima jednog osmogodišnjaka. Ima devojčicu, učitelj ga mrzi, pas Whisky obožava a jedino što ga plaši je mrak. Od trenutka kada snage mraka ugrabe Whisky-a umesto Andy-a, on se mora suprotstaviti svom najvećem strahu. Da bi spasao svog drugara, moraće da se bori sa senkama gladnim ljudskih duša, biljkama ljudožderkama i još mnogim drugim bićima.

Naravno, sve su to samo sluge velikog gazde. Ima ih i opasnih i smešnih i nespretnih. Sve njih moraćeš da pobediš, da bi naravno na kraju stigao do velikog gazde. Kao prvo oružije poslužiće ti tvoja puška koju si poneo sa sobom, kao i šlem napravljen od neke stare šerpe, a kas-

IgroMe®

Grafika	
Muzika	
Atmosfera	
Igrivost	

nije ćeš koristiti i mnoga druga oružija i magije.

U borbi protiv snaga mraka Andy može da trči, skače, penje se, uvija, savija, pliva, roni, puzi, visi, puca (nešto sam sigurno izostavio)... To će mu itekako dobro doći jer ga čeka 8 VELIKIH nivoa, sa neverovatnim zamkama, obrtima, bizarnim neprijateljima i retkim prijateljima. Akcija je neprekidno tu, nikad ne znaš šta će te u sledećem trenutku ujesti, prelomiti, zgaziti, iskočiti sa sledećeg ekrana. Ti ekrani su moja glavna zamerka igri, pošto skrolovanje nije stalno već

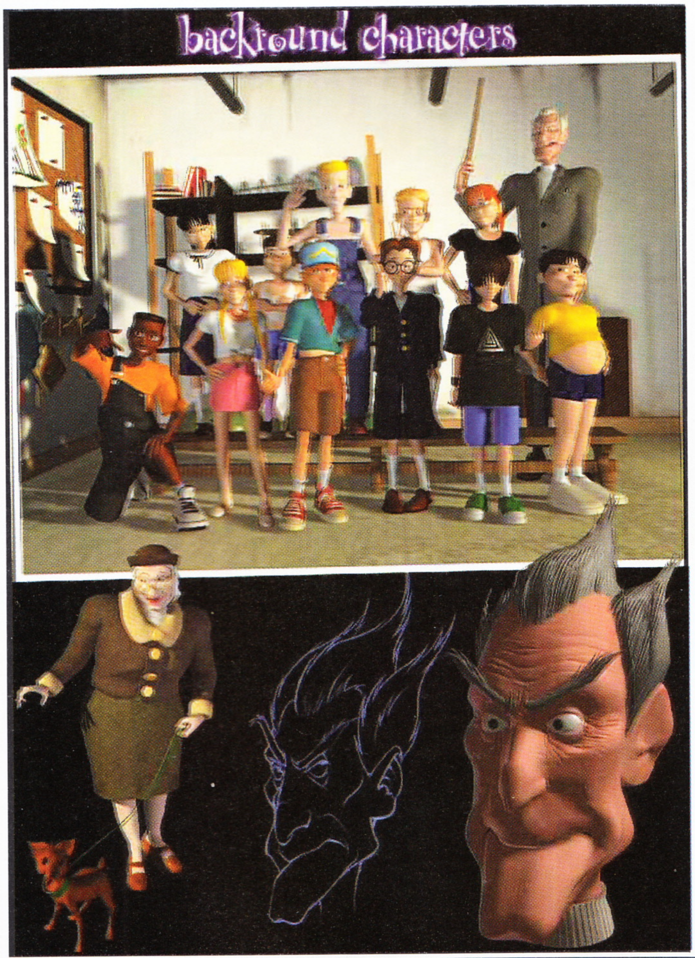
Igra meseca

se sledeći ekran otvara kad dođeš do ivice prethodnog. Iako je to

Heart of Darkness™

malo olakšalo snimanje pozicije, taj način kretanja je čudan za današnje igrače nenaviknute na takvo izvođenje. Upravo na prelasku sa jednog ekrana na drugi može se videti gde su programeri malo zabašurili. Naime, ako dobro pogledate, uočićete razliku u teksturama pri prelasku na sledeći ekran, iako je to u suštini ista scena. To je ipak tako malog obima da nimalo ne umanjuje krajnje povoljan utisak o igri.

Kretanje u igri je standardno sa kursorskim tasterima i tri dodatna: ctrl, alt i shift ulozi trčanja, skoka i pucanja. Kombinacijama ova tri tastera postižu se zanimljivi efekti, što ćete naučiti u toku igre. Sam način igranja je neobičan ali se igrač brzo navikne. Imaš beskonačan broj života, nema standardnog snimanja pozicija, već uvek nastavljaš tamo gde si poslednji put poginuo. Kako je priča jako dobra, a sve ostalo uklopljeno u fantastičnu celinu, siguran sam da je nećete često gasiti. Za kraj, jedan savet - uzmite **Heart of Darkness** i dobro se zabavite se.



CAKE I TRIKOVI

- **Bez obzira na zbivanja na ekranu, idi napred što brže možeš**
- **Ako se negde zglaviš i izgleda ti nemoguće da nastaviš dalje dobro-pogledaj okolo, sigurno postoji neki lakši put.**
- **Senke koje te jure nestaju na svetlosti sunca.**
- **Biljke ljudožderke se mogu namamiti uz pomoć svitaca.**
- **Dužim držanjem tastera za pucanje dobijaš jači udarac.**
- **Čitaj sve poruke na ekranu - važne su.**

+ Igrivost, grafika, zvuk, animacija....

- Nezgrapno rešen ekranski skrol

VITAE systems
IGRAONICA
Vojislava Ilića 45
Tel: 417-872
radno vreme: 17:00 do 07:00
subotom i nedeljom
NON-STOP !
10
dinara sat
7
posle ponoći

RETRO

Descent I i II

Descent I pojavio se neposredno posle pojave DOOM-a medju-tim, za razliku od dotične legende Descent je unosio i jednu, za mene tada krupnu, novinu: žiroskopsko kretanje u bestežinskom stanju (ili ti: bilo kako i bilo gde u okviru uskih hodnika). Kretati se na taj način predstavljalo je problem u početku zbog navike da se sve odvija u jednoj ravni, dok je ovde broj ravni bio neograničen u svakom pogledu.

U to vreme je igra bila dosta zahtevna za tadašnje standardne konfiguracije pa je i igranje u nekoj višoj rezoluciji otpadalo u startu (što i nije bilo baš neko igranje). Igra je više ličila na bezglavo udaranje po raznobojnim zidovima u besomučnim pokušajima da se izbegnu neprijatelji kojima je bestežinsko stanje bilo prirodno (siroti nisu ni znali nizašta drugo).

Pojava nastavka se poklopila sa nabavkom malo boljeg kompjutera koji je mogao i da potera nesto više od 320x240, pa su i neprijatelji postali nešto više od gomile kockica koja puca na vas (jako precizno). Hodnici su postali širi uz pojavu većih soba u kojima je bilo moguće besomučno jurenje sa gomilom lepo dizajniranih neprijatelja tj. robota. Pojava novih oružja i Gide Robota, (robota vodiča kroz ogromnu količinu hodnika na kasnijim nivoima (očigledno su tvorci igre zapazili da je jako teško snaći se na mapi u tri dimenzije na kojoj su iscrtane samo ivice hodnika), bili su takođe noviteti uvedeni u drugom nastavku sada već legendarne igre tog žanra. Na moju veliku žalost, novina je bilo i po pitanju komplikovanosti nivoa tako da je postojanje Gide Robota bilo sasvim opravdano jer bi bez njega teško završili neke nivoe. To je uslovilo i slabiju igrivost drugog dela jer ste sada non-stop jurcali za Gide Robotom skupljajući ključeve i ubijajući druge robote.

Glavni napredak bila je opcija multiplayer, koja je podrazumevala igranje preko modema ili IPX mreže. I u jednom i u drugom slučaju sve je radilo kako treba iz prve a u slučaju modemskog igranja bio je dovoljan i modem od 9600.

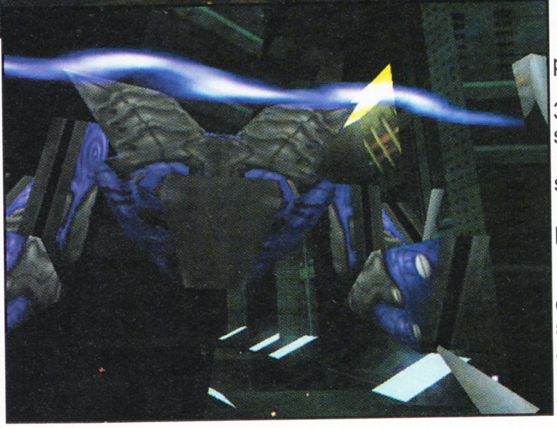
Elementi koji izdvajaju Descent II od ostalih igara sličnog tipa su i vodopadi i slapovi lave kroz koje se prolazi.

Grafika je bila za to vreme standardna: vektorska sa teksturama koje su se ukockavale ako im priđete. Oružja se kreću od lasera do pratećih rasprskavajućih raketa (čiji su delovi opet male rakete koje su takođe pratećeg tipa - Earth Shaker-i). Par meseci posle pojave drugog dela pojavio se i editor nivoa koji je svojom jednostavnošću podstakao igrače na pravljenje sopstvenih nivoa.

U to vreme počinje ekspanzija Interneta a samim tim i igranje igara preko Mreže. Programčić pod nazivom Kali omogućio je da igre koje su predviđene za igranje u IPX mreži igrate preko TCP/IP-a tj. preko Interneta. Posle iskustva igranja Descenta II na Mreži zaključio sam da definitivno nemam pojma da igram, jer se trajanje mog života najčešće merilo sekundama a mnogo ređe minutima. Doživljaj igranja sa 6-8 ljudi na jednom nivou je neponovljiv doživljaj, koji teče sasvim glatko čak i preko akademske mreže. Svoju popularnost Descent II potvrđuje i cifrom od oko 280-300 igrača koji ga preko Kali95 igraju u svako doba dana.

NAJAVA

Descent III



Do izlaska ovog broja nismo dobili novi zvaničan nastavak ove, po našem skromnom mišljenju, legendarne igre, tako da vam za sada možemo ponuditi samo skrinove skinute sa Interneta.

Od informacija do kojih smo došli izdvajamo sledeće za koje možemo sa sigurnošću da kažemo da opisuju nove mogućnosti ovog nastavka Descenta:

- Novi neprijatelji
- Borbe na površini planeta
- Potpuna podrška za 3D kartice u punom smislu te reči
- Pristojno igranje i na slabijim karticama
- Unapređeno igranje preko Interneta

... i još mnogo toga.

Da bi smo proverili sve ovo moraćemo da sačekamo još koji mesec a dotle možemo sasvim komotno da uživamo i u dodatnim misijama.

MAX2

Najavljeno od Interplay-a kao nešto novo, revolucionarno, fenomenalno a završilo je kao, barem što se mene tiče, potpuni promašaj.

Intro koji vas uvodi u radnju igre je dosta dobro urađen. Ono što dođe posle njega je ... pomalo ružnjikavo. Činjenica je da ovu real-time poteznu strategiju karakteriše par novina: simultano potezno igranje, raznovrsne jedinice i komplikovane misije. Jedini problem je što to sve izgleda dosta loše, kockasto, pomeranje i upravljanje jedinicama nepotrebno komplikovano, pravljenje grupa ponekada i baguje (napravite grupu, pokrenete je premestite se na drugu jedinicu i prethodno napravljena grupa jednostavno ne postoji), zoom je loš. Ali tu nije kraj vašim mukama, jedna od najvećih zamerki je teško raspoznavanje jedinica. Ako vaš protivnik ima jedinice koje slično izgledaju a pri tom su i isto obojeni, pri sukobu nećete razlikovati svoje od njegovih jedinica. A najgore je što možete da napadate svoje jedinice, tako da ćete doći u banalnu situaciju da vodite rat sa protivnikom a ujedno i protiv sebe samoga, što je možda za Zen pristalice i prihvatljiva ideologija ali u ovakvoj situaciji vam sigurno neće prijati (verujte mi gubite sigurno!).

Tereni su raznoliki ali monotoni.

Ako nemate baš ništa bolje na raspolaganju poigrajte se i sa ovim. Ako morate!

IgroMe®

- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost

+ Veliki broj raznoraznih jedinica, reljefnost terena

− Loše urađeno pokretanje jedinica, monotonost terena

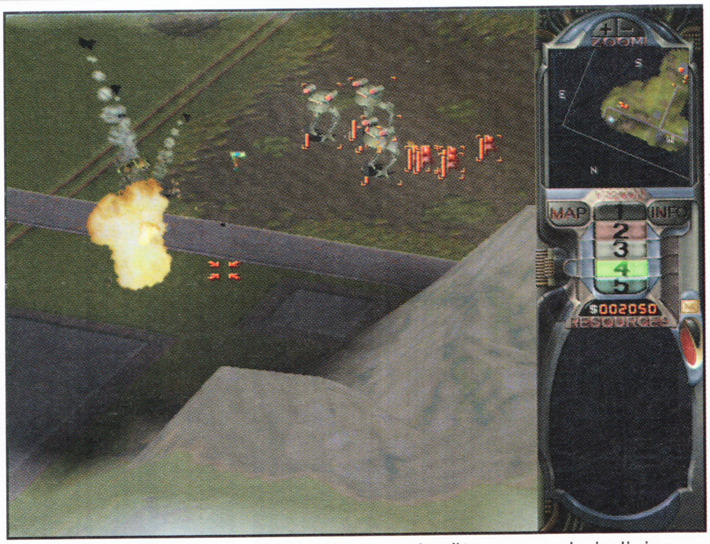
WarGames

Film pod ovim nazivom vrteo se na bioskopskim platnima davno, davno (toliko davno da se ne sećam kada je to bilo) i bio je inspiracija tipovima koji su kasnije oformili nešto što se sada naziva CyberWorld, Internet i mnoge druge stvarčice. Ukratko, sadržaj filma glasi: klinac u želji da od Protovizije dobije njihovu najnoviju igru upada u računar (koji se zove Joshua) američke odbrane u Noradu, centru za američku atomsku odbranu. Ono što klinac igra na računaru predstavlja se kao stvaran napad i računar pokušava da započne III svetski rat, naravno, ne znajući šta čini. Ostatak pogledajte, ako uspete da dođete do filma.

Igra bi trebala da predstavlja ekranizaciju filma obzirom da igra dolazi iz kuće MGM Interactive ali to nije. Ovo je klasična real time strategija, koja naravno unosi par novina u sistem igranja. To je kao prvo rotacija mape po kojoj pokrećete jedinice i zumiranje iste. Igra podržava 3D kartice ali ne izgleda uopšte loše ni na Virge-u. Od 3D efekata najviše je primetan efekat umekšavanja tekstura.

Od jedinica na raspolaganju su vam pešadinci različitih vrsta, tenkovi, avioni ako igrate na strani Amera ili mali roboti, veliki roboti (walker-i) i roboti avioni ako igrate na strani Rusa. Grupacije jedinica su proizvoljnih veličina.

Jedna od zanimljivosti je da po izgradnji fabrike za pravljenje kopnenih jedinica, dotične jedinice ne izlaze iz fabrike već se dopremaju helihopterom (što jeste malo nelogično ali lepo izgleda). Količina jedinica koju možete da zadate da se pravi je 10. Povremeno ćete dobijati e-mail od svojih pretpostavljenih, i možete ih pročitati u desnom delu ekrana kad kliknete na ikonicu pisma ili trepćućeg svetla ispod.



U svakom trenutku možete da vidite DEFKON stanje, što predstavlja stepen borbene spremnosti u tom trenutku. DEFKON 1 znači mirnodopsko stanje dok DEFKON 5 znači totalni napad ili III svetski rat.

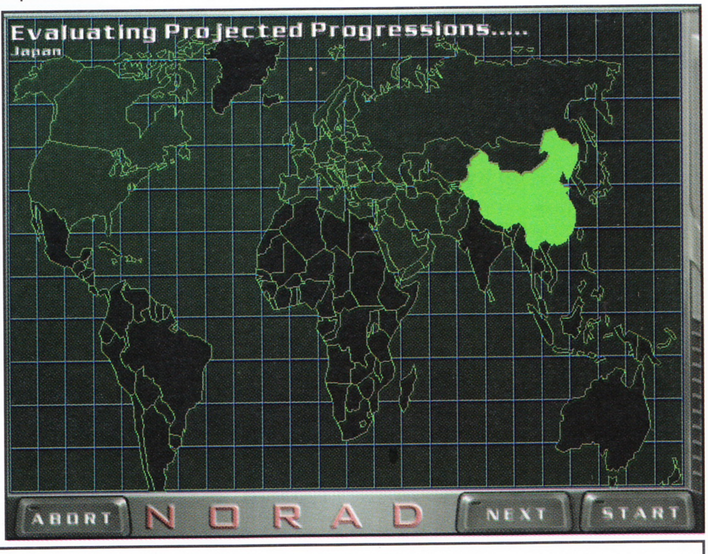
Raspored misija koje ćete igrati nije definisan, već ih možete igrati i preko reda jenostavnim klikom na next kada vidite koja je misija sledeća. Mapa se nalazi u gornjem levom delu ekrana i predstavlja onaj deo terena koji ste prešli svojim jedinicama. Fog Of War postoji ali to nije očigledno jer se grafički vrlo malo menja deo koji se ne vidi.

Glavna odlika svih jedinica je da su pomalo glupe. Jako se lako zaglavljuju jedna o drugu ili o bilo koji objekat koji im se nađe na putu. Pri nailasku na prepreku odbijaju se u suprotan smer i tako u beskonačnost dok slučajno ne prođu kuda ste ih poslali. Zato pazite šta vam rade jedinice, jer će se često (prečesto) dešavati da ostaju u pozadini baš onda kada vam je njihovo prisutvo najpotrebnije.

Efekti i muzika su odrađeni rutinski, dakle ništa specijalno niti ushićujuće. Jedina zanimljivost za one koji su gledali film jeste glas kompjutera koji je identičan sa glasom Joshua-e iz filma.

Multiplayer funcija postoji i odrađena je korektno i sve lepo radi.

Za kraj: sve je lepo i krasno ali ako hoćete neku real-time strategiju odigrajte nešto poznatije a ako baš insistirate ...

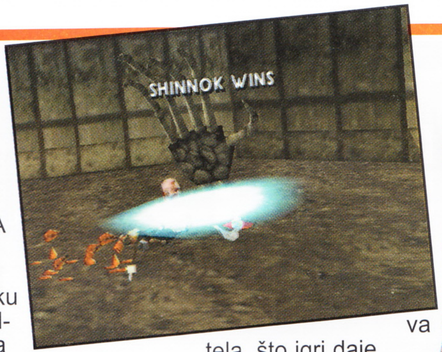


+ Mogućnost rotacije mape u 3D

- Loši efekti i prateća muzika, prevelika nadmoćnost nekih jedinica

!*

* Ovde je mogao da bude i vaš oglas. Ne mislite o tome. Pozovite 011/176-42-53 od 9-15



Dimenziona vrata između dobra i zla ponovo su se otvorila. Princ tame potpomognut svojim ratnicima preti uništenju dobra. Skup duhovnih sveštenika angažuje najbolje borce planete i tebe kao predvodnika.

Uvodna animacija predstavja interaktivni film, našminkan kompjuterskim animacijama, koja vam momentalno fokusira pogled, odakle se prelazi na meni sa kojeg su vam sve neophodne informacije dostupne.

Sama igra počinje prethodnim odabiranjem borca, čiji izbor vam može zadati slatke muke zbog broja istih koji je ponuđenih. Po odabiranju savet je odlazak na trening misiju gde možete sve pokrete uvežbati. Posle napornog treninga odlazite u ring gde svoje veštine primenjujete na svojim protivnicima. Ono što impresionira je činjenica da po završetku igre, svaki borac ima svoju završnu animaciju što vam može biti dodatni cilj usavršavanja igranja MORTAL KOMBATA IV sa što više boraca.

Za razliku od prethodnih delova MORTAL COMBAT 4 predstavlja igru koja izuzetno dobro podržava 3D akceleratorske kartice. Naime, pokreti su izuzetno brzi, ambijenti ostavljaju bez daha. Novina u odnosu na predhodne delove je raznovrsnost poteza, poput lomljenja ekstremiteta, zavrtanja glave, otkidanje delova tela, što igri daje izuetnu količinu agresivnosti. Sve to u kombinaciji sa dobro urađenim zvučnim efektima omogućuje vam ekstremno pražnjenje negativne energije. Stoga ako baš niste vični borilačkim veštinama evo idealne prilike da to postanete.

Mortal Kombat IV

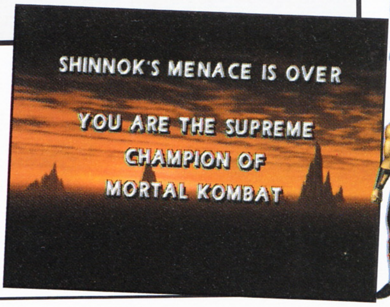
CAKE I TRIKOVI

❑ Udarci:

Kai: Oružje: D-B(LP); Hand Stand: (BL+LK); Fireball (up):F-F(HP); Fireball (down)B-B(LP) Fan Fatality: F-F-D(HK)
Scorpion: Oružje: F-F(HK); Spear: B-B(LP); Breath Fire: D-F(LP) Teleport: D-B(HP)Fan Fatality: F-F-D-D(LK)
Tanya: Oružje: F-F(HK); Nitro Ball: D-F(HP) Air Nitro Ball: D-B(LP)u skoku; Splits Kick: D-B(LK) Kork Skrew: F-F(LK)
Raiden: Oružje: F-B(HP); Lightning Throw: D-B(LP); Teleport: D-U; Torpedo Dive: F-F(LK); Fan Fatality: D-F-B(BL)
Sonya: Oružje: D-F(HP); Missile: D-F(LP); Dash Punch: D-B(LP); Ground Pound: F-F-D(LK) Fan Fatality: F-F-B(LK)
Fujin: Oružje: D-B(HP); Tornado Spin: F-D(LP)hold(LP); Wind Lift: F-D-F(HP); Wind Lift Slam: B-F-D(LK) Angle Kick: U-D(LK) while airborn; Super Knee: D-F(HK); Fan Fatality: D-D-D(HK)
Reiko: Oružje:D-B(HP); Throw Stars: D-F(LP); Circle Spin:B-F(LK); Klock Kick: D-F(HK); Teleport: D-U
Lin Kuei: Oružje: D-F(HK); Ice Blast: D-F(LP); Ice Klone: D-B(LP); Slide: (LP)+(BL)+(LK)
Liu Kang: Oružje: B-F (LK); High Fireball: F-F(HP); Low Fireball: F-F(LP); Air Fireball: F-F(HP) u skoku; Flying Kick: F-F(HK); Bicycle Kick: drži pritisnut (LK) 3 sec; Fan Fatality F-F-B(LP)
Cage: Oružje: F-D-F(LK); High Fireball: D-F(HP); Low Fireball: D-B(LP); Shadow Kick: B-F(LK);Shadow Upper Kut B-D-B(HP); Fan Fatality: D-D-F-F(HK)
Quan Chi: Oružje: D-B(HK); Throw Skull: F-F(LP); Weapon Steal: F-B(HP); Kick Slide: F-F(HK); Teleport Stomp: F-D(LK); Air Throw: (BL) u skoku; Fan Fatality: F-F-D(HP)
Reptile: Oružje: B-B(HK); Acid Spit: D-F(HP); Invisibility: (BL)+(HK); Palm Punch: B-F(LP); Super Krawl: B-F(LK); Fan Fatality: D-F-F(LP;
Jarek: Oružje: F-F(HP); Blade Throw: D-B(LP); Roll (forward): B-F(LK); Roll (upward): F-D-F(HP); Back Slam: B-D-B(HK);
Sonya Blade: Oružje: F-F(LK); Fireball: D-F(LP); Leg Grab: D+(LP+BL); Square WaveF-B(HP); Kartwheel D-F(HK) Air Throw: (BL) u vazduhu; Fan Fatality: D-D-B-B(HK);
Shinnok: Oružje: B-F(LP); Pretvaranja u drugi lik: KAI: F-F-F(LK); SONYA: F-D-F(HP); QUAN CHI: F-B-F(LK); FUJIN: F-F-B(HK); SCORPION: F-B(LP); JAREK: B-B-B (LK); TANYA: B-F-B(BL); JAX: F-D-F(HK); LIU KANG: B-B-F(HK); SUB-ZERO: D-B(LP): REPTILE:B - B - F (BL); REIKO: B-B-B(BL); RAIDEN: D-F-F(HP) CAGE: D-D(HP)

IgroMe®

- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost



\+

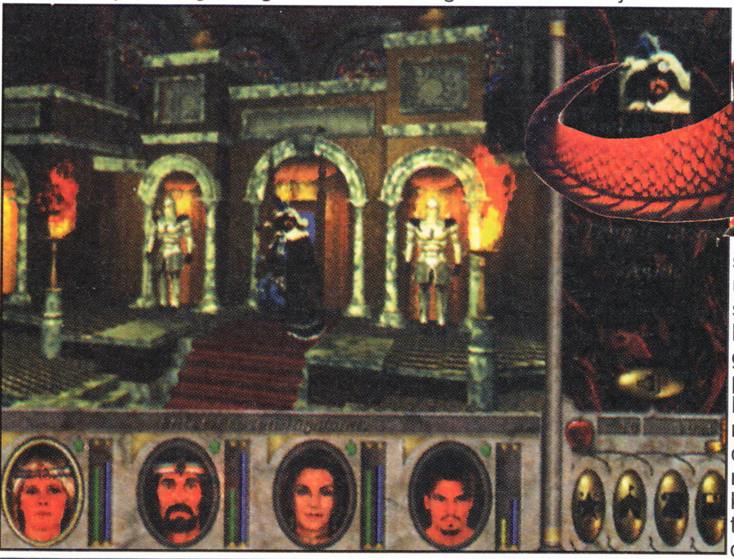
\-

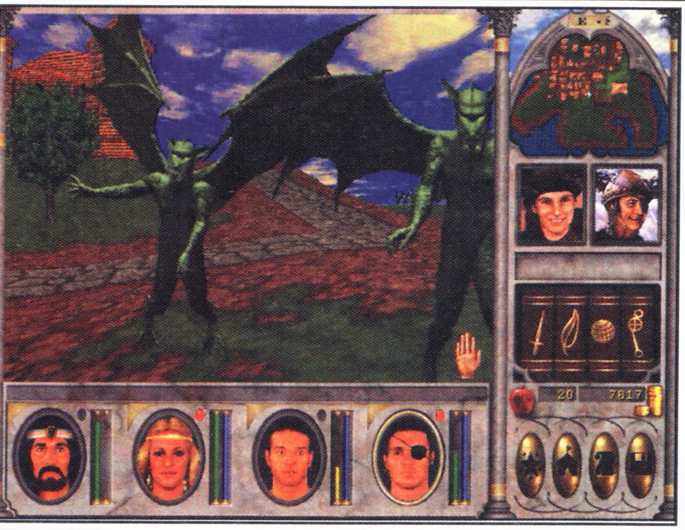
Might and Magic VI:

Prvi susret sa igrom je kritičan. Naviknuti na 3D akceleratore igra blago rečeno deluje ružno. No ako malo savladate svoju razmaženost otkriće vam se već zaboravljeni svet starog dobrog FRP-a. Scene koje se odvijaju na otvorenom imaju predivne boje i dobre teksture, tako da ako igri pružite šansu njen izgled može i da vam se dopadne.

Bitno je shvatiti da ovo nije pucačina u prvom licu već uverljivi prikaz jednog neverovatnog sveta, gde 3D grafika na kraju krajeva i nije toliko bitna. Ako prebrodite navikavanje na izgled, igra će vam sigurno pružiti barem mesec dana neprekidne zabave.

Priča je esencijalna za svaki dobar FRP pa i za ovaj. Da bi radnja bila povezana sa igrom Heroes of Might and Magic sva dešavanja su smeštena u zemlju Enroth. Monstrumi su preplavili zemlju, a od kralja Rolanda ni traga, ni glasa. Na presto dolazi sin pomenutog kralja, princ Nicolai. Nedugo zatim i on netragom nestaje. Naravno, cilj igre je da otkriješ mračnu misteriju koja se krije iza nestanka kralja i njegovog sina. Usput je potrebo pridobiti poverenje lokalnih vođa i unapređivati likove kroz rešavanje velikog broja zadataka.





Tvoja grupa se sastoji od četiri lika, kojima mogu da se priključe još dva pomoćna. Pomoćne likove ne vodiš ali možeš da koristiš njihove specijalne sposobnosti (brže putovanje, bonus za magiju itd.). Grupu sastavljaš isključivo od ljudi, koji mogu biti: Knight, Sorcerer i Cleric. Pored ovih postoje i tri izvedene klase: Paladin (knight/cleric), Archer (knight/sorcerer) i Druid (sorcerer/cleric). Kreiranje likova je klasično za ovu vrstu igara i vrši se alokacijom poena. Dodatne klase (sposobnosti, oklopi, naoružanja itd.) su određene glavnom klasom lika. Tako je na primer cleric ograničen na kožne oklope i nekoliko jednostavnih oružja. Moj savet vam je da ne pokušavate da napravite univerzalne likove, gde će svi biti dobri u svakoj veštini, već da se bavite specijalizacijom likova kako bi oni bili majstori u svojim domenima. Naravno, morate u svakom trenutku znati osobine likova i adekvatno ih koristiti. U toku igre možete plaćati treninge za određene veštine i tako sticati nove poene. Dejstvo nekih magija na određene veštine menja se usavršavanjem tih veština. Po mom mišljenju, najkritičnije veštine su: repair, merchant, learn, identifay i disarm. Ove veštine treba stalno usavršavati, jer se veoma isplate.

IgroMe®

Grafika
Muzika
Atmosfera
Igrivost

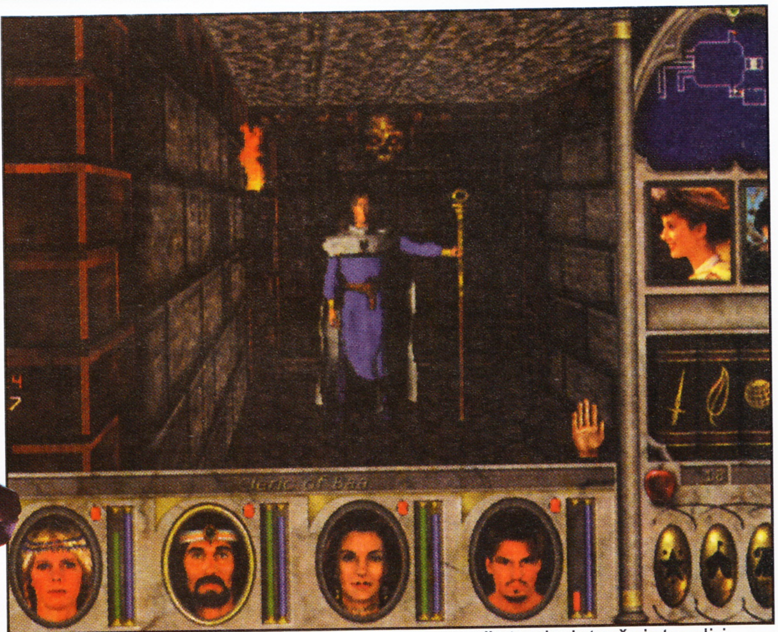
The Mandate of Heaven

U toku igre sretaćete razne lokalne vlastodršce, koji će vam davati određene zadatke. Kompletiranjem ovih zadataka možete čak uznapredovati u klasi lika (iz Knight-a u Cavalier-a, Sorcerer u Wizard-a itd.). Zadaci su uglavnom: odem, uđem, pobijem, uzmem i gotovo. Ovu jednoličnost u misijama jedino opravdavaju lepi scenariji koji stoje iza njih. Igra poseduje sistem za automatsko beleženje svega bitnog što se u njoj desilo, tako da lakše možete da se snađete u ovom velikom i kompleksnom svetu. No i pored svega toga, po neki put nećete moći da vidite gde se nalazi onaj koji vas je poslao u misiju, pa vam je moj savet da to uredno zapišete. Kod biranja zadataka budite pažljivi i birajte samo one koji odgovaraju trenutnoj snazi vaše grupe (ovo iziskuje malo iskustva i dosta snimanja).

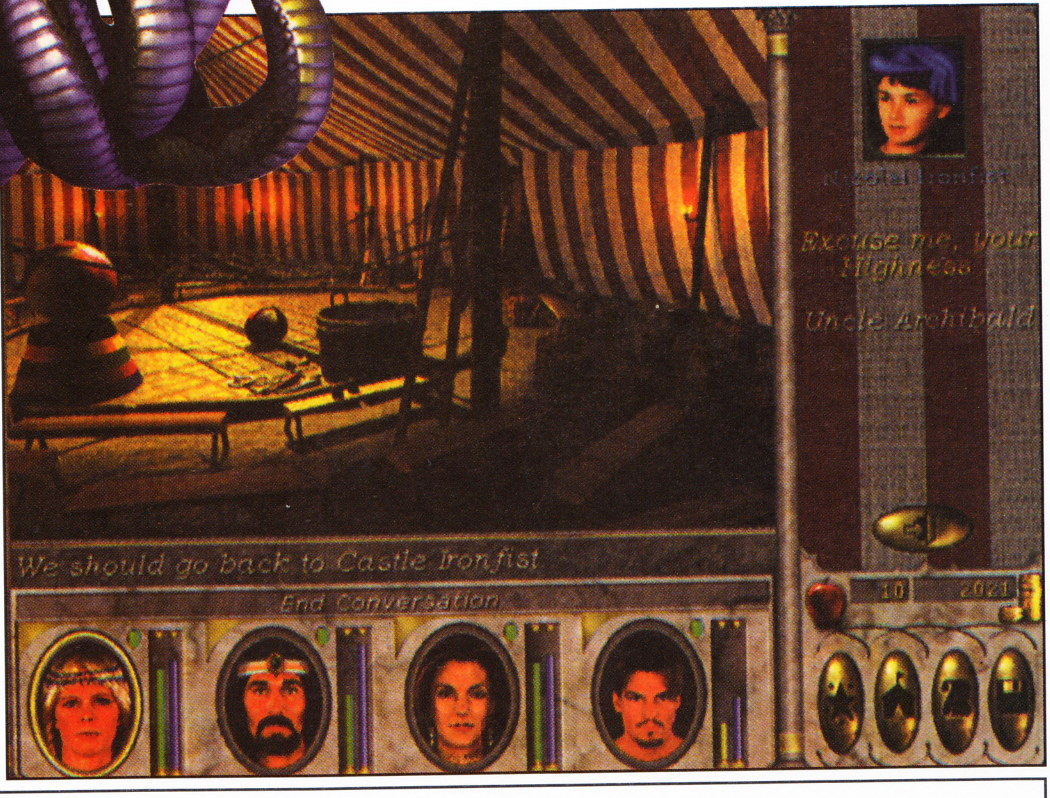
Po ovom fantastičnom svetu možete se kretati hodajući, jašući ili ploveći brodom. Igrači koji su se susreli sa nekom od M&M igara prepoznaće mnogobrojne regione kroz koje vas igra vodi. A u njima mnogo gradova sa svojim građevinama, esnafima, likovima, katakombama i seljanima. Ovi poslednji me naročito izluđuju, jer imaju osobinu da se ukopaju ispred vas i ni makac. Postoje dva rešenja za ovaj problem, prvo se sastoji u povlačenju nazad i zaobilaženju a drugo vam se verovatno samo nameće. Srećom ubijanje seljana ovde i nije neki greh.

Borba je kao što pretpostavljate glavni deo svakog FRP-a, pa i ovog. Postoje zapravo dva načina borbe u M&M VI. Prvi je borba u realnom vremenu gde možete da se krećete i udarate, što je dobro za udri i beži (ili samo beži) taktiku. Drugi način borbe je fazni i pogodniji je za veći broj protivnika. Ovde mogu da se jave manji problemi sa grafikom zbog bagova u programu, ali oni mogu lepo da vam posluže (uspevao sam da napucavam monstrume kroz pod).

Pored ne tako atraktivne grafike (u poređenu sa nekom 3D akceleracijom), bagova i problema sa mapom, ovo je zasigurno igra koja će svakog pravog ljubitelja



FRP-a držati budnim dugo vremena (ja je nisam ni načeo a igram se već danima). Vrednost ove igre nije u tome kako ona izgleda već šta vam pruža. A pruža mnogo, kompletan svet pun raznih čuda koja možete da istražujete ali i veoma uverljivih likova koje srećete tokom vaših avantura po zemlji Enroth. Ako imate dovoljno vremena i volite klasičnu školu FRP-a a niste razmaženi 3D-om, ovo je zasigurno igra za vas.



+ Odličan FRP, izvrstan AI protivnika

- Loša grafika

Soldiers at WAR

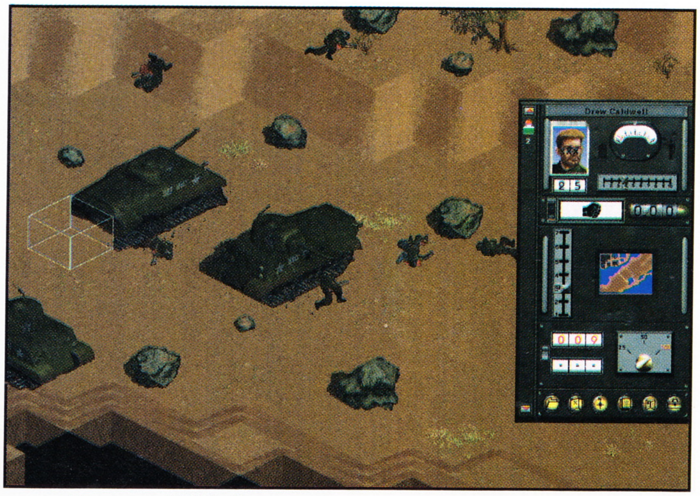
Nova potezno-strateška igra iz SSI-a ponovo se bavi temom iz drugog svetskog rata. Ovaj put pod svojom komandom imate grupicu od 8 vojnika. Njihovi zadaci podsećaju na one koji su vršili komandosi iz dotičnog vremena tako da se ne mogu otrguti utisku da je ovo parafraziran Commandos samo u poteznom obliku.

Ne, nije to jedina razlika! Daleko od toga! Ali pojava dve igre sličnog žanra u istom mesecu ... previše čak i za pojam slučajnosti.

Posle uvodne animacije, koja ruku na srce nije baš ineteresantna za videti, odabirate ljude za akciju i naoružavate ih (na način viđen u prvom delu UFO-a). Posle toga vam se saopštava misija i počinje: ponovo animacija tipa koji vam saopštava detalje. Opis misije jeste detaljan ali je animacija ovog tipa mogla da se uradi i malo bolje. Obična bitmapirana grafika kojoj je dodat animacioni efekat. Nakon prekidanja animacije, možete početi.

Kretanje po nivou je slojevito i slojeva ima maksimalno 7. Komandosi mogu da čučnu, puze (pazite da tom prilikom ne bacate bombe jer vrlo često to trapavo urade pa možete da ostanete bez čoveka), trče, nišane, ispaljuju rafale, gađaju precizno, ukazuju prvu pomoć i još mnogo toga. Sve ove opcije dobijate desnim klikom mišem bilo gde. Svaki vojnik je ograničem brojem poteza koje može da izvrši i oni su određeni samom konstitucijom vojnika kao i njegovom opremljenošću. Možete takođe da zaposednete tenkove ili da vam budi dodeljeni, što će se retko dešavati ali kažu da se događa (meni se nije desilo).

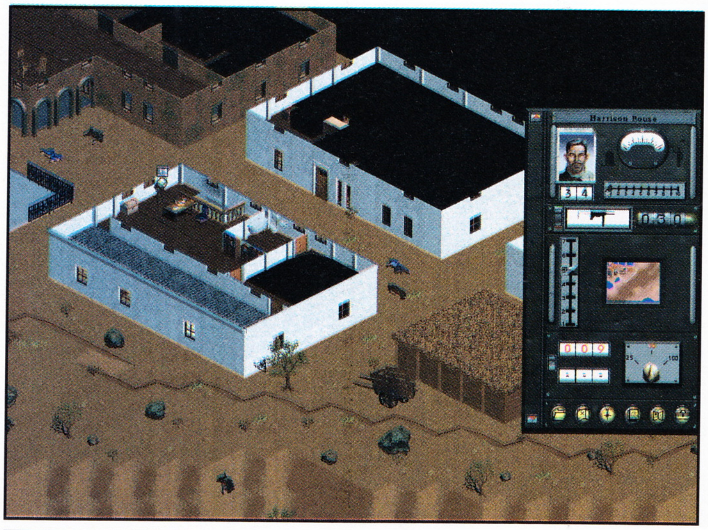
Muzika nije baš dorađena, efekti retki, dok je grafika



ograničena na 256 boja, pa ukoliko vam je grafička karta podešena na više moraćete da oborite broj boja na dotičnih 256. Igra ne izgleda loše u 256 boja ali su mogli da je urade i malo bolje.

Sa Interneta možete skinuti patch i dodatne misije za Nemačku i Francusku, ali je taj postupak malo problematičan, jer tih fajlova izgleda nema na serveru, pa ...

Za one koji vole potezne strategije, koje liče na prvi deo UFO-a a bave se tematikom Commandos-a - navalite! No, šalu na stranu, nije sve tako crno. Ono što me je privuklo jeste inteligencija pritivničkih vojnika. Recimo: ako idu u formaciji od tri vojnika a vi im pobijete dva, onaj jedan će pobeći ne bi li se pridružio nekoj drugoj grupi i tako vam zadali veće muke. Inače to im je i glavna mana. Idu u grupi pa ih je lako naći i ubiti, ali ako oni prvi pripucaju a vi se takođe držite u formaciji .... Zato pamet u glavu i “ne pucaj dok ne vidiš beonjače, sinko”.

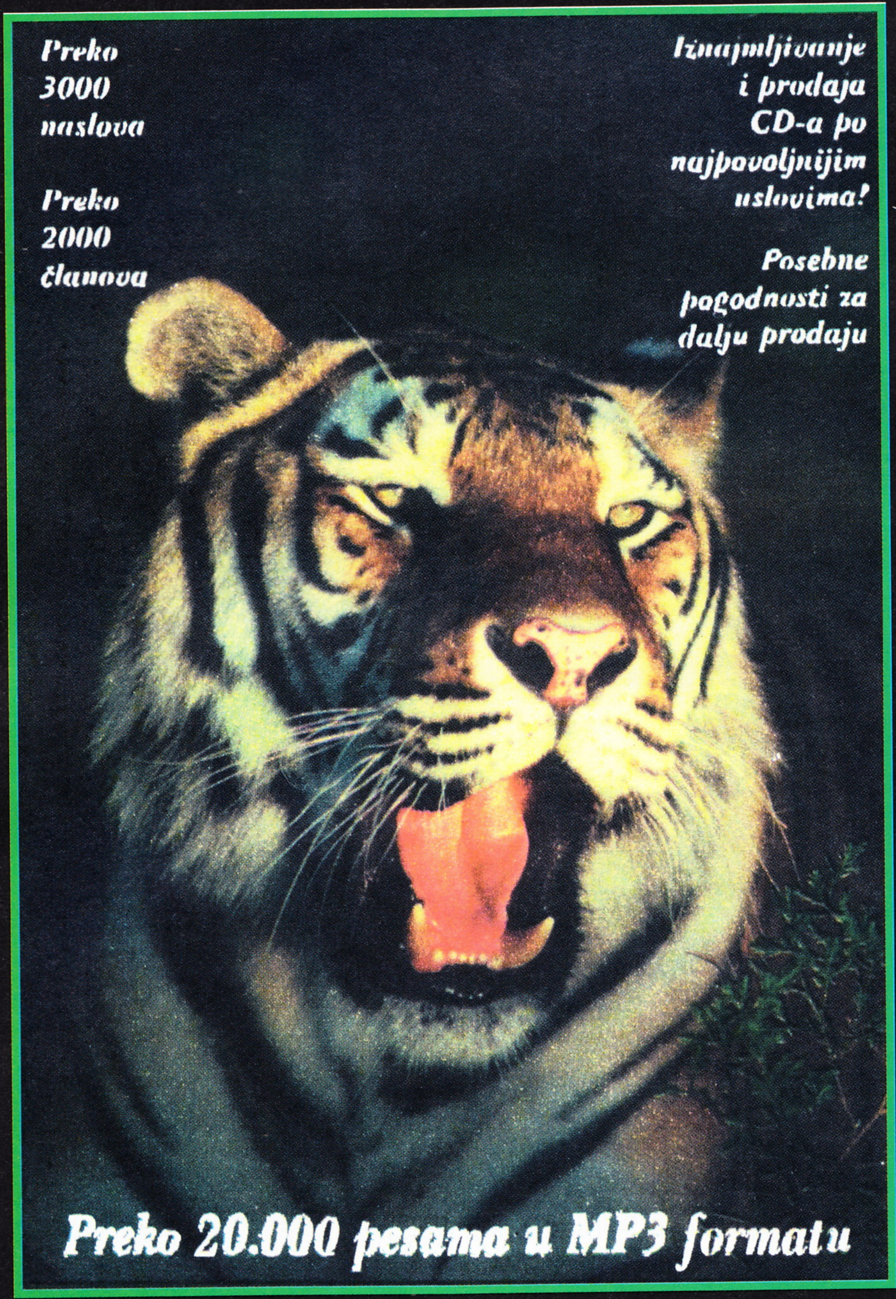


IgroMe®

- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost

+ Fenomenalna kontrola vojnika

- Očajna muzička podloga, kao i efekti; radi samo u 256 boja



MB SOFT

+381 11 695-993

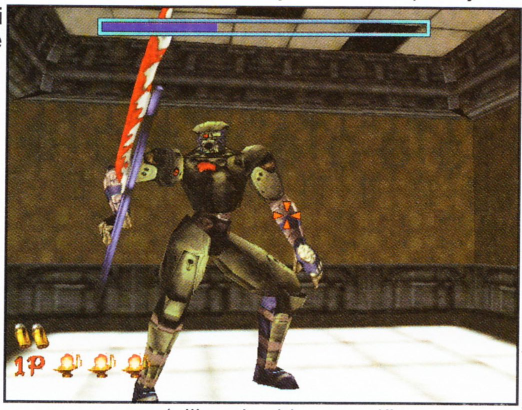
www.mbsoft.co.yu

MB SOFT CD CLUB radno vreme: 11-19 svaki radni dan sem nedeljom
Tržni centar Marekator, Palmira Toljatija 5/I 11070 Novi Beograd
E-mail: mbsoft@eunet.yu

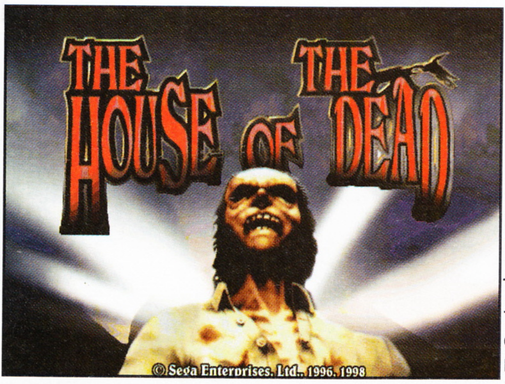
The House of the Dead

Posle duže vremena došla nam je pod ruku igra iz SEGA kuće. Obično smo od njih navikli da nam serviraju konverzije sa automata, što je slučaj i sa ovim ostvarenjem. Prvo je nastalo za SEGA konzolu Saturn, tako da je za očekivati da će vam trebati dobra 3D karta da bi uopšte videli nešto više od gomile raznobojnih kockica na ekranu.

Radnja je pomalo prežvakana. Vi ste borac za pravdu i kao takav uvek sebi nalazite zanimljive zadatke koji vam obično dođu glave. U ovok konkretnom slučaju borite se protiv glavnog zloće koji proizvodi mutante različitih vrsta: od crva i žaba (?!), do robota sa natprosečnom inteligencijom. Zadatak je pobiti što više zombija i mutanta, uz spašavanje ponekog preostalog čoveka. U celoj tog gužvi vi nemate nikakvu slobodu kretanja. Vaš lik se kreće dok je vaš zadatak da pucate, pucate, pucate .... Ali ne i u ljude koji vam mogu dati energiju ili ključ za neka vrata. Dakle, na ekranu se vidi samo krstić koji pretstavlja nišan vašeg pištolja, energija u obliku nekakvih lampi i broj metkova u pištolju



(njihov broj je ograničen šaržerom ali je broj dostupnih metaka neograničen, posle pražnjenja okvira on se puni). Na pojedinim mestima možete da birate smer kretanja: gore ili dole i tu se završava svaka kontrola kretanja vašeg junaka.



Povremeno ćete imati priliku da odgledate i po koju animaciju (obično na kraju svake faze), tek toliko da odmorite ruku i prste od grčevitog pritiskanja dugmeta miša ili džojstika. Egzistencija dotičnog tastera je direktno povezana sa vašim egzistiranjem u igri: što više i preciznije ubijate po tasteru to ćete duže igrati, a možda i stići do kraja. Na kraju svake faze čeka vas neka vrsta "kraljice": ogroman mutant (zombi) koji ima jednu slabu tačku koju treba precizno gađati ne bi li ga ubili. Na kraju igre imaćete priliku da vidite i glavnog negativca koji na neočekivan način umire a vas ostavlja na najvećem cedilu u celoj igri....

Igranje preko miša je dobro rešeno, dok je igranje sa džojstikom pomalo trapavo. Najbolja stvar je što igru mogu da igraju dvojica odjednom. Jedan na mišu a drugi na džojstiku, što ujedno predstavlja i dobitnu kombinaciju za relativno uspešno prelaženje igre .

Igra obiluje krvavim scenama kasapljenja, krvarenja i svih ostalih vrsta morbidnosti. Zanimljivo je da zombije možete ubiti na više načina, u zavisnosti gde pucate u njih, tako da će i oni umirati na dosta različitih načina.

Igra je apsolutno urađena za 3D grafičke karte, jer je sve što se dešava urađeno u 3D grafici sa dosta poligona pa čak i animacije!

Na Virge-u može da se igra ali je sve što ćete dobiti VGA grafika pod uslovom da niste mazohista, pa obožavate 3D mogućnosti Virge-a kada će sve izgledati mnogo bolje ali će odziv komandi biti slab i nećete stići dalje od par scena a kamoli završiti igru.

Muzika i efekti odrađeni su dobro, mada je možda moglo i bolje.

Igra koja ne zahteva neko veliko zamaranje mozga, već samo dobre reflekse i precizno pomeranje miša ili džojstika. U svakom slučaju dobra zabava kako za jednu osobu tako i za dve.

IgroMe®

Grafika
Muzika
Atmosfera
Igrivost

+ 3D grafička rešenja, dobar način za ubijanje vremena

- dosta lošije na običnim video karte

IgroMe®

Grafika	
Muzika	
Atmosfera	
Igrivost	

War birds

Interactive Magic Online je zaslužan za izdavanje ovog ostvarenja. Po njihovim rečima to je igra maksimalno orijentisana ka multiplayer iskustvu (igranje u mreži i Internetu). Igrač u vazdušnim duelim sa drugim igračima može da koristi skoro svaki avion korišćen u II svetskom ratu. Grafika sa podržanom 3D akceleracijom, realistične teksture, verno preneseni parametri aviona, internet server - sve su to razlozi koji treba da vas navedu na kupovinu ove igre.

Ali onda nastupa realnost. Pri instalaciji dolazi do brojnih problema, čak tri puta mi je padao sistem. Nešto kasnije sam saznao da ni deinstalacija nije ništa bolja (pošto automatska ne radi) pa sam morao ručno da uklonim sve fajlove. Podrška igranju za jednog igrača je kozmetičke prirode, kroz trening opciju. Teksture se ponavljaju i dosadne su, objekti (avioni, brodovi) kao da su sa Amige od pre 10-tak godina a muzika i ne postoji. Animacija je spora i lenja čak i na bržim mašinama.

Ako probate da igrate u mreži, imaćete dosta problema oko usklađivanja računara i protokola. A lako vam se može desiti i da se zajedno sa još jednim igračem pojavite na istom mestu. Kada sam probao da se okušam na Internetu dočekala me je poruka da server trenutno nije dostupan. Sve u svemu, izuzetno traljavo izdanje, zastarelog dizajna koje ne vredi igrati. Na kraju moram vam skrenuti pažnju da su ovi skrinovi iz igre najbolji deo igre.

+ Ideja i lakoća upravljanja

- Sve ostalo

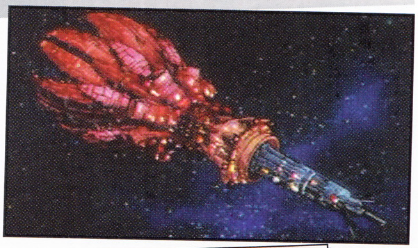
RockmanX4

Ova igra je samo jedna u moru očajnih naslova koji nas je zapljusnuo ovog leta.

Ideja je bila da se napravi igra bazirana oko Mangin-og stripa. Upravo su animacije urađene u Manga stilu i one su najbolji deo igre. Sve ostalo je na nivou neke Amigine igre od pre desetak godina. Sitni likovi, neprecizna animacija, dvodimenzionalno kretanje, sve me je to navelo da pomislim da sedim za monitorom moje prijateljice 500. U to vreme ovo bi sigurno bila hit igra. Sada, ja želim nešto što će iskoristiti moj skupo plaćeni K-6 na 300 i Nvidia rivu 128.

Tematski, grafički i u svakom drugom pogledu ova igra je pregažena. U pauzi između nivoa je animacija koja objedinjuje radnju desetak epizoda ovog crtanog filma. Možete birati između dva lika različitih karakteristika, koje su od "presudne" važnosti za završetak igre. Posle uvodnog dela igračje u mogućnosti da bira jednu po jednu epizodu koju će igrati. Ups, umalo da zaboravim posle svake epizode možete i snimiti poziciju.

Ako ste neki težak nostalgičar možete pogledati ovu igru, inače je zaobiđite u velikom luku.



IgroMe®

Grafika	
Muzika	
Atmosfera	
Igrivost	

+

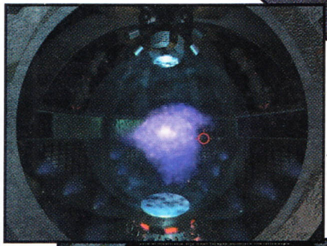
- Sve

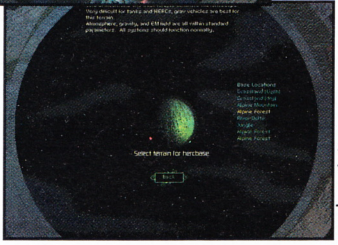
Cyberstorm 2
corporate wars

Kad god mi neka nova real-time strategija dođe pod ruke ja pomislim: ovo mora da će ličiti na Red Alert, Age of empires ili nešto slično. I ovaj put sam to isto pomislio mada sam pogrešio.

Ova igra je u svakom slučaju strategija ali onakva kakvu je vi želite, tj. ima opciju poteznog igranja ili real-time igranja.

Na samom početku birate dotični mod: Real-time ili potezno igranje. Posle toga možete da birate svoju korporaciju. Odaberite pažljivo jer svaka korporacija ima svojih vrlina i mana koje ćete saznati ako pažljivo pročitate opis svake korporacije.





Posle toga vas upućuju u planetarni sistem, iz koga birate planetu na kojoj ćete početi. Opet napomena da birate pažljivo jer svaka planeta ima svojih specifičnosti.

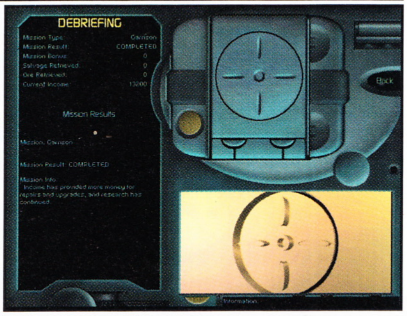
Posle toga dobijate uvid u svoju bazu i preuzimate kontrolu nad svojom sudbinom i sudbinom korporacije koju vodite. Možete da upravljate izgradnjom jedinica, razvojem nauke, stvaranjem vojnika specijalnih namena i kojekakvim još čudima.

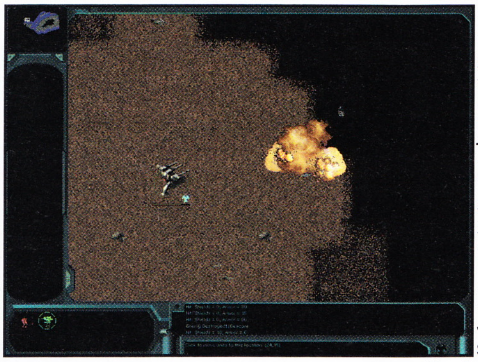
Cilj same igre je naravno, pobediti ostale korporacije i preuzeti kontrolu nad planetarnim sistemom. Prva od misija je čisto izviđačka i verovatno ćete je završiti bez problema. Kasnije dobijate sve komplikovanije misije, pa eto zanimacije za kasne noćne sate.

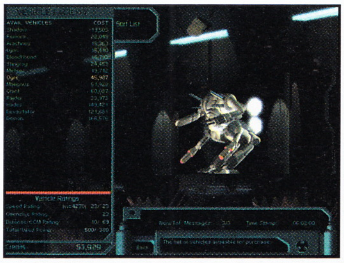
Nemojte zaboraviti ni finansijski aspekt vaše strategije jer je on jako bitan. Važi staro pravilo: koliko para, toliko jedinica, vojske i svega što poželite da stvorite.

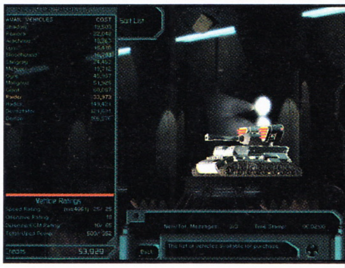
Sam izgled igre je ispoliran do savršenstva, što se posebno odnosi na menije i prizore baze i vozila koja pravite. Vozila i jedinice kojima upravljate u misijama takođe su odrađene do savršenstva (koje se vidi i na maksimalnom zumu). Jedina zamerka se može uputiti dizajnu i renderingu terena po kojem se krećete tokom misija. Monotonost je glavna karakteristika terena, dok drveće, poneki klanac i jezero predstavljaju loš pokušaj razbijanja iste.

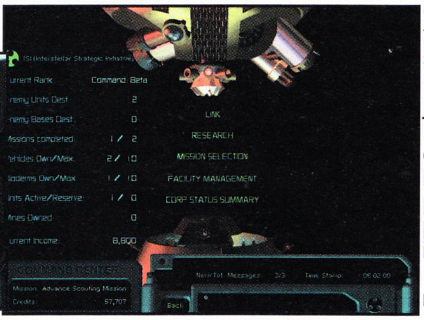
Ovakva igra ne može da omane kada je u pitanju populacija strateški orijentisanih igrača jer obuhvata i real-time i potezni sistem igranja. Grafička doteranost i među animacije praćene umilnim ženskim glasom i dobro odrađenim efektima sigurno će na svakoga ostaviti pozitivan utisak.











IgroMe®

Grafika

Muzika

Atmosfera

Igrivost

+ Fenomenalna grafička dorađenost, gomila opcija

- Ponekada je postizanje cilja dosadna procedura

NAM

Ovo je igra koju je GT Interacive izdao 1998. ali sama igra u stvari potiče iz davne 1996.

Ako ovu igru gledamo kao ostvarenje GT-a, onda možemo reći da je to totalni promašaj ili je nečija gruba greška. Međutim, ako je gledamo kao igru koja se pojavila 1998. onda je to u svakom slučaju zanimljiv projekat. Najmanje što će se dogoditi kada startujete ovu igru jeste da ćete oživeti iskustva iz vremena Wolf3D ili u najboljem slučaju DOOM-a. Podsetićete se veoma kockastih tekstura (i pored 3D karte), kretanja koje je skokovito, i na trenutke može da zasmeta igraču naviknutom na Quake sisteme igranja. Takođe, primetićete da ne postoji spuštanje i dizanje pogleda (kome to još treba u 98?).

Priča je, kao i sama igra, maštovita i na momente zanimljiva. Kao američki komandos spuštate se u Vijetnam da pomognete svojim ljudima, koji su u klopci, tamaneći male žute koji se pojavljuju na veoma čudnim mestima.

Sve u svemu zanimljivo ostvarenje, ako imate 386SX (može i bez matematičkog koprocesora), u doba kada je pentium standardna konfiguracija to izgleda smešno i žalosno.

Igrajući ovu igru posumnjao sam da mi je neko podvalio i patch-ovao igru da bude datum 98. ali ja se nadam da nije. Ne zbog toga što bi ovaj prostor u časopisu bio uludo bačen već zbog par sati provedenih sa dotičnim ostvarenjem pokušavajući da vidim o čemu se zapravo radi i da li je to neki od marketinških trikova GT-a.

IgroMe®

Grafika	■	□	□	□	□
Muzika	■	□	□	□	□
Atmosfera	■	□	□	□	□
Igrivost	■	□	□	□	□

+ Ništa

- Sve

THe GaMe® časopisu potrebni

Kolporteri

za distribuciju časopisa u Beogradu i Srbiji.

Za detaljnije informacije nazovite redakciju na telefon 011/4889-005 ili 063/245-549, 063/271-061

RETRO

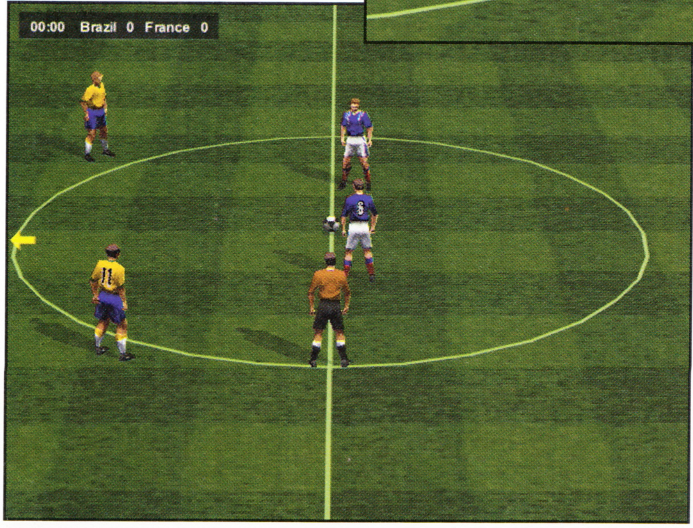
NBA i FIFA

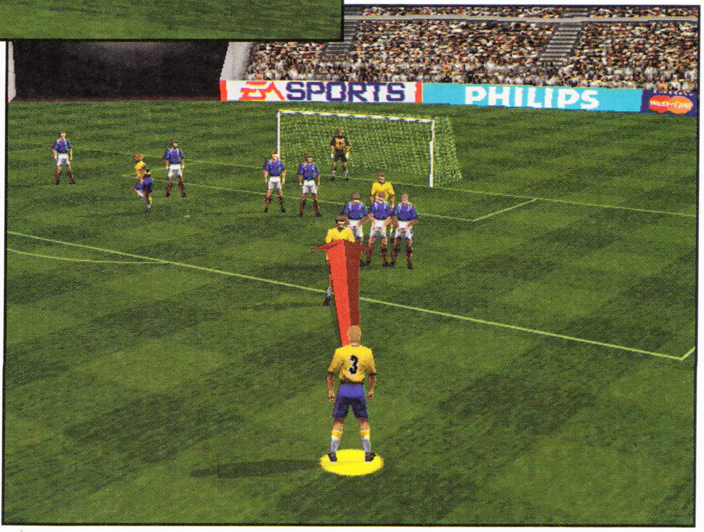
Pri bilo kakvom pominjanju sportskih igara načešće se misli na NBA Live i FIFA serijal.Ove dve igre postale su sinonim za dobro tehnički dorađenu igru sa igrivošću koja je uvek na visokom nivou.

Momci iz EA Sports-a uvek odrade posao na najbolji mogući način. I uvek su im igre sveže i zanimljive bez obzira na to što se bave temama prežvakanim milion puta: basket i fudbal. Činjenica je da oni prave igre posvećene i drugim sportovima ali su kod nas ove dve definitivno najpoznatije i najigranije soprtske igre. Ne kažem da se kod nas ne igraju njihov bejzbol i hokej ali je broj poklonika fudbala i basketa daleko veći tako da ...

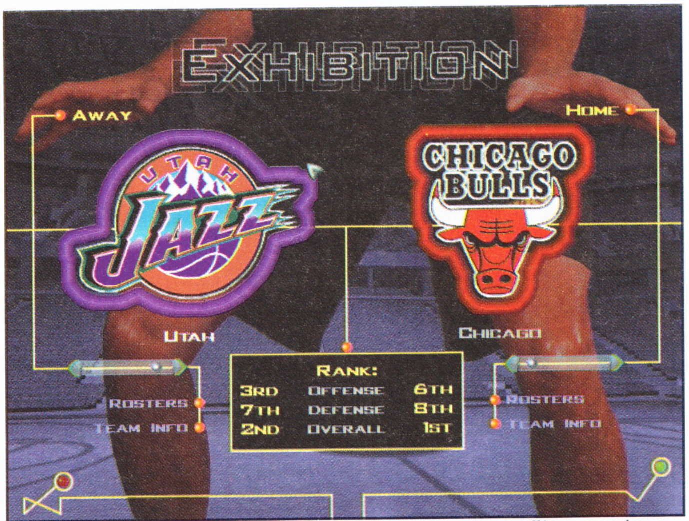
Iz godine u godinu pokreti igrača postaju sve prirodniji, protivnički igrači inteligentniji (što se posebno odnosi na golmane), što neizostavno povlači i jednu neprijatnu posledicu: svake godine vam treba sve jača i jača mašina da bi pristojno igrali ove igre. Pored redovnih tehničkih poboljšanja u igre se svake godine unose i podaci o igračima, klubovima, ligama kao i najnovija pravila usvojena od odgovarajućih sportskih asocijacija. Dakle, ako niste sigurni da li postoji neko pravilo, pokrenite NBA ili FIFU i saznaćete vrlo brzo simulirajući datu situaciju na terenu!

Takođe se menjaju i karakteri igara. Recimo serijal 97.



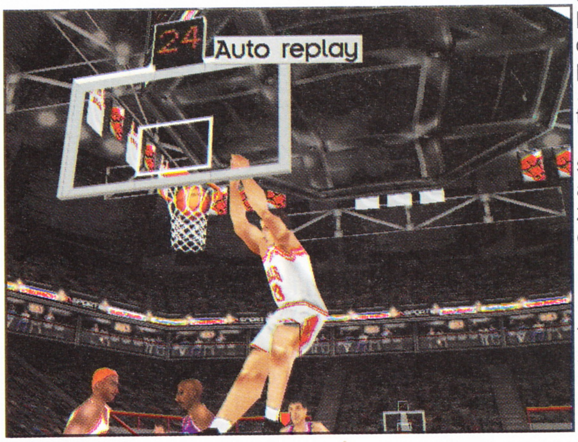


serijal za 98.



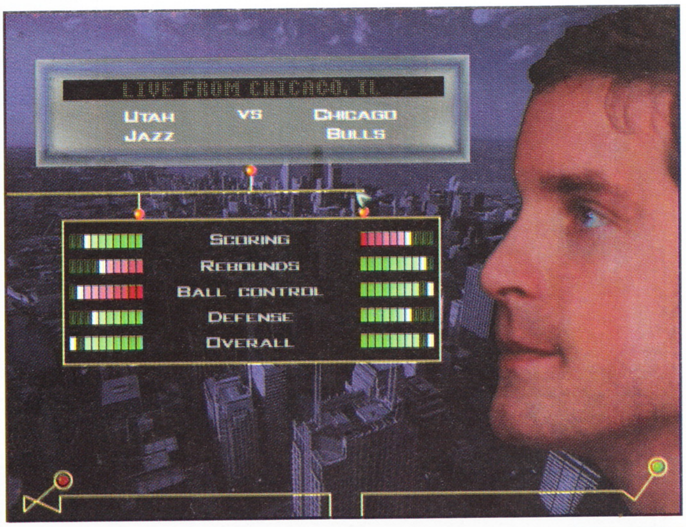
se odlikovao malo naglašenijim taktičkim aspektom igre dok je u 98. bačen akcenat na akciju pa su i igre brže i atraktivnije.

I pored redovnih poboljšanja igre nisu toliko zahtevne. Serijal iz 98. je igriv na bilo kom Pentijumu sa malo boljom video kartom (npr. Virge) Naravno za potpuni ugođaj najbolje je imati neku 3D akceleratorsku kartu 64 Mb RAM-a i neki pentijumčić na 200 po mogućstvu sa MMX-om (mada lepo sve radi i na K6 procesorima). Naravno sa nekom aždajicom kao što je Pentijum II na 400 igraćete mnogo lakše, odziv komandi će biti bolji, kao i skrolovanje ekrana. No nemojte da vas to obeshrabri. Uvek možete da smanjite količinu detalja na terenu.

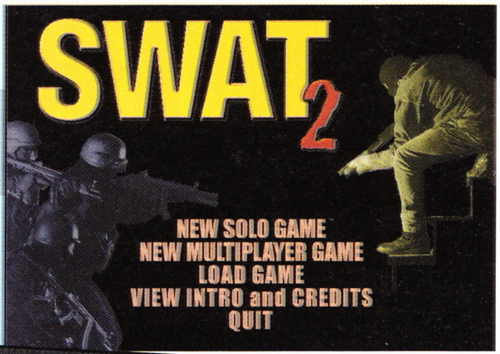


Multiplayer opcije su podržane ali je jedina mana što svako u mreži mora da ima svoj CD (tj. ne postoji tkzv. network instalacija). Opcija sa RIP-ovima postoji ali ... nije to to!

Sve u svemu, ako ste željni dobrog basketa ili ponovljenog finala iz svetskog prvenstva u fudbalu, potražite najnovije ostvarenje EA Sports-a i nećete se pokajati. Greške nema!



SWAT2

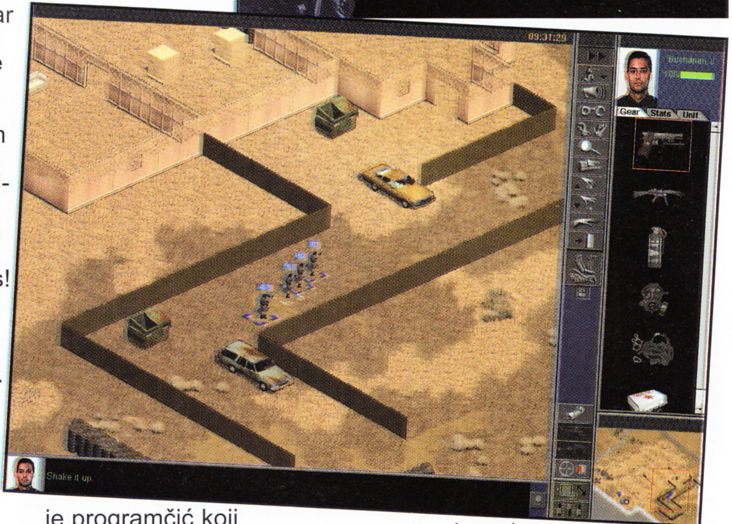


Kada se pomene real-time strategija obično se pomisli na nešto kao Warcraft ili Age of Empires i to jesu pravi predstavnici ovog žanra.

SWAT2 predstavlja takođe, real-time strategiju ali je dosta detalja izdvaja iz sličnih ostvarenja. Kao prvo to je tema koja obrađuje: spašavanje taoca iz ruku terorista ili otmičara. Drugo, tim koji se vodi može slobodno da se formira po ličnom nahođenju a takođe i da se opremi.

Dakle cilj igre je spasiti taoce ili napasti teroriste sa ljudima i naoružanjem koje vam je povereno. Svaki od članova ekipe koju vodite ima sopstveno naoružanje, čin i specijalne sposobnosti i znanja. Pored svoje male ali odabrane ekipe imate na raspolaganju i pomoć helihoptera, snajperiste kao i pomagače sa kojima komunicirate preko radio veze.

Odabir ljudi za akciju je veoma detaljan, čak bi se moglo reći i previše detaljan ali ovo je strategija pa je to opravdano. Članove ekipe možete da pomerate jednog po jednog ili u grupi. Svaki član ekipe može da izvrši par akcija: trčanje, prikradanje, otvaranje vrata, oslobađanje taoca, zarobljavanje terorista... Oslobađanje taoca vrlo često i nije neki problem ali zato hvatanje ili ubijanje terorista vrlo često predstavlja veliki problem: teroristi mnogo bolje poznaju teren od vas! Zato je potreban oprez po svaku cenu.



Jedan od zanimljivih aspekata igre predstavlja i finansijska opravdanost vašeg delovanja. Svaka vaša akcija košta, od naoružanja do dodatne tehnike. Dakle, obratite pažnju da ne preterujete.

Pogled na dešavanja u igri je iz poluptičije perspektive (izometrijski pogled) sa dosta detalja ali ponekada predeli izgledaju sterilno. Animacije u igri urađene su kao niz bmp fajlova koji se prikazuju jedan za drugim čineći celinu, tj. animaciju. Što i nije najbolje rešenje. Muzika nije previše zastupljena, čak se može reći i da je nema. Efekti su skromni i pored toga loše su urađeni (viđali smo i bolja rešenja).

Instalacija, relativno bezbolna, za sobom ostavlja repove u vidu nekakvog Siera komunikatora. U stvari to je programčić koji vas upućuje na određene site-ove na Netu. On mora posebno da se deinstalira. Problem je što vas niko ne pita da li hoćete da ga instalirate.

Igra nije loša, čak bih rekao, dosta zarazna iz jednog jedinog razloga: zanimljiva tema koja je dosta dobro grafički rešena, zbog koje ćete provesti dosta sati ispred monitora spasavajući taoce i ubijajući teroriste.

IgroMe®

Grafika

Muzika

Atmosfera

Igrivost

+ Dobra i originalna ideja, grafička doteranost, raznolikost likova, završeci misija.

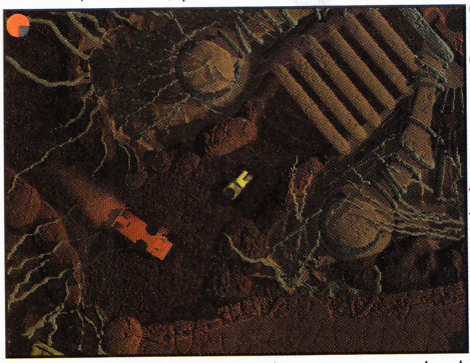
– Loša, muzička podloga, potrebna znanja iz oblasti antiterorističkih akcija

VANGERS - one for the road

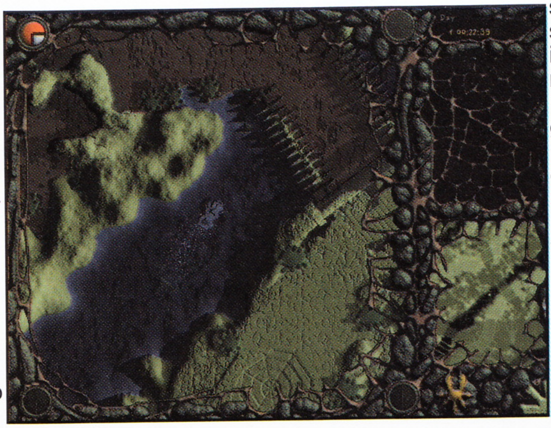
NAJAVA

Ova igra sa veoma čudnim imenom iz kuće Interactive Magic delovala je jako čudno na prvi pogled. Plastelinoliki svet koji vas okružuje kao da potiče iz neke dečje igre, ali je radnja i sama priča koja prati igru mnogo surovija.

Ljudi kao ljudi, nikada nemaju mira, pa su eto čačkali, čačkali, pa iščačkali puteve ka drugim svetovima, nama još nepoznatim, koji se nisu zasnivalai na našim sadašnjim saznanjima o svemiru. Ti putevi su vodili u svetove nekih drugih civilizacija. Da bi se put otvorio, bila je potrebna velika količina energije, koju su ljudi naravno stvorili. Sam put je po otvaranju postao samodovoljan da bi postojao, pa su naučnici i raznorazni probisveti nagrnuli u nove svetove. Oni prvi da bi naučili nešto novo, a ovi drugi da bi profitirali. Naučnici su oprezno nastupali, dok su probisveti pljačkali, krali i uništavali. Ovi poslednji nisu bili svesni opasnosti koja im preti. Ono što ih je dočekalo bili su razni mutanti koji su bili kako prijateljski tako i neprijateljski raspoloženi. Vremenom su se formirali klanovi koji su međusobno ratovali (da nije toga ova bi igra bila pomalo dosadna).



Sama radnja igre odigrava se na čudnim terenima, po kojima se krećete još čudnijim vozilima koja podsećaju na male bube, koje možete da naoružavate, pojačavate oklope i još što šta.



Posla savladavanja početnih problema koji se tičku ainterfejsa, koji je čudan taman toliko koliko i sama igra, možete početi sa svojim prvim vozilom i prvom misijom, u kojoj treba da pronađete izlaz. Kasnije misije postaju sve komplikovanije.

Sama igra je na pentijumu sa 64 Mb RAM i jačom 3D kartom radila sporo i lenjo. Taman toliko da se podsetite, ili saznate kako to izgleda na 386SX računarima.

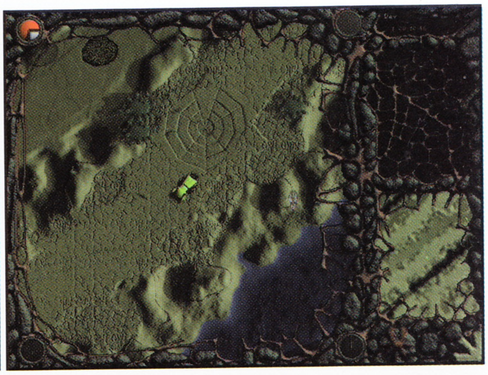
Fenomenalna grafička doteranost i visok nivo detalja, kako na samom terenu po kojem se krećete, tako i svega ostalog što srećete usput, teško da će nekoga ostaviti ravnodušnim.

Muzička podloga je siromašna, a efekti retki. Bitke između klanova znaju da budu i malo komplikovane.

Obzirom da smo igru dobili pred sam izlazak broja nismo stigli detaljnije da se poigramo a kamoli da uđemo u sve tajne, ali ćemo to ispraviti već u sledećem broju.

IgroMe®

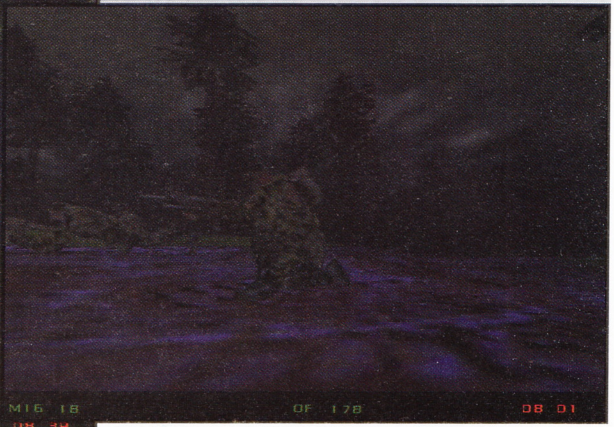
- Grafika
- Muzika
- Atmosfera
- Igrivost



+ Lepa grafička rešenja, šarolikost terena, gomila raspoloživih vozila

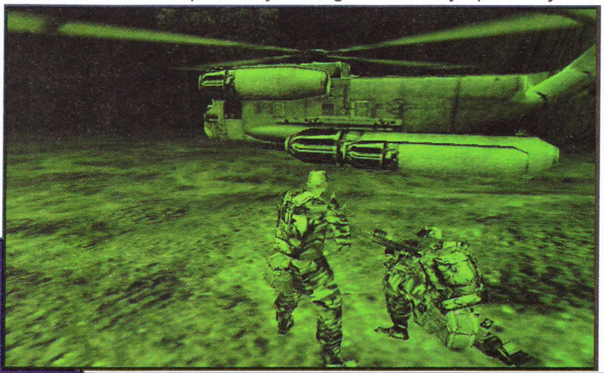
- Sporost i na jačim mašinama

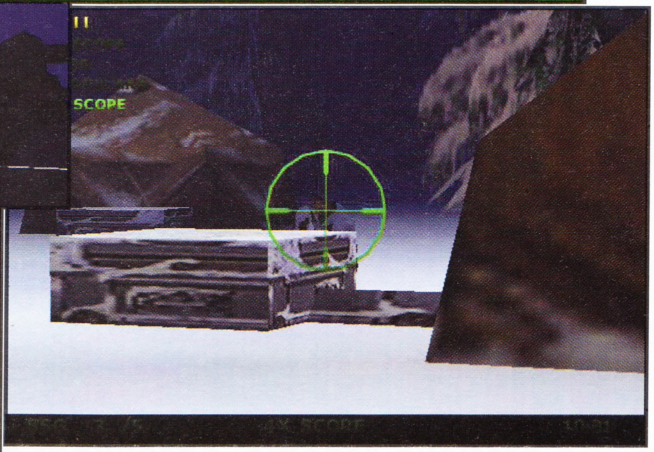
Spec ops



Pred sam izlazak ovog broja do nas je došla igra Spec ops.

Po najavama ovo je samo prva u nizu igara koja će se uskoro pojaviti a koje su bazirane na akcijama U.S. Army Ranger-a. Vaš glavni cilj je da kontolišući tim rendžera uništite neprijateljske ciljeve u određenom vremenskom intervalu. U svakom slučaju 3D akcija, vremenski tesnac i realistična borba trebalo bi da vas navedu na poduže igranje Spec ops-a. Igraču je ostavljena mogućnost izbora vrste napada: frontalni udar ili taktičko prikradanje. Sudeće po raznovrsnosti misija bićete prinuđeni da često menjate taktiku jer morate obavljati kako spasilačke, tako i one tipa pronađi i uništi. U pokušaju da igra bude što realističnija ovde se otišlo korak napred. Angažovani su pravi rendžeri, snimani u stvarnim situacijama, čak su njihovi likovi verno preneseni u igru. Po obećanjima iz Zombi-a pored svih tih poboljšanja na neprijateljski AI je primenjena fuzi logika koja bi trebala da simulira ljudski način mišljenja. Sudeći po ovim skrinovima iz igre, ako je ostatak upola tako dobar, dobili smo novi hit. Za kraj jedna sitnica: Igra se razvija isključivo za Voodu, Voodu Rush i Voodu II platforme dok ostale 3D akceleratorske karte nisu predviđene. Možda će neki naredni patch to ispraviti, ali, na vašem mestu ja se ne bi previše nadao. S naše strane mi vam obećavamo jedan detaljan opis u sledećem broju.





REPRO ŠTAMPA
PRIPREMA GRAF

LINOTRONIC 530 SAPHIR PC MAC PERLA NEBIOLA HELL399

Staro Sajmište 29
Tel./Fax: 011/ 3114-065

ŠTAMPARIJA

ČASOPISI, PLAKATI, PROSPEKTI, KATALOZI, KNJIGE, GRAFIČKA GALANTERIJA (KALENDARI, FASCIKLE, BLOKOVI, KESE, MEMORANDUMI, ...) I SVE OSTALO ČEGA SE SETITE A MI NISMO !!!

Stanoja Glavaša 10,
(ulaz pored br. 6)
Tel.:011/ 3229-615; Fax:011/ 3224-018

PRIPREMA

SKENIRANJE, UKOPIRAVANJE, GRAFIČKA OBRADA, FILMOVANJE, KONTAKTIRANJE I UMNOŽAVANJE MATERIJALA KOJE MOŽETE ODŠTAMPATI U VAŠOJ ILI NAŠOJ ŠTAMPARIJI

MORATE ZNATI DA SVE ŠTO NAM DONESETE BIĆE URADJENO U NAJKRAĆEM MOGUĆEM ROKU UZ

MAKSIMALAN KVALITET

I PRISTUPAČNU CENU.

3S comp

TV - VIDEO & PC SERVIS
CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: CD • HDD • DISKETE

IZBOR OD OKO 60000!!! PESAMA U MP3 FORMATU

11000 Beograd • Zvečanska 10 • Tel. 64 88 13 • fax. 64 78 63